

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME VALORANT*  
MENGUNAKAN METODE *GAME DESIGN*  
*FACTOR QUESTIONNAIRE***

**Skripsi**



Disusun oleh

**Muhammad Nursaddam**

**19SA3081**

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

**2023**

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT  
MENGUNAKAN METODE *GAME DESIGN*  
*FACTOR QUESTIONNAIRE***

**Skripsi**

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



Disusun oleh

**Muhammad Nursaddam  
19SA3081**

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM PURWOKERTO  
PURWOKERTO  
2023**

**PERSETUJUAN**

**Skripsi**

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT  
MENGUNAKAN METODE *GAME DESIGN*  
*FACTOR QUESTIONNAIRE***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Nursaddam**

**19SA3081**

Telah disetujui oleh dosen pembimbing Skripsi  
Pada tanggal, 07 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**

**NIDN. 0611118204**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal, 14 Agustus 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer  
Dekan,**

**Kaprodi Teknologi Informasi**

**Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.  
NIK. 2012.09.1.009**

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

**PENGESAHAN**

**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME VALORANT  
MENGUNAKAN METODE *GAME DESIGN*  
*FACTOR QUESTIONNAIRE***

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Muhammad Nursaddam**

**19SA3081**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji  
Pada tanggal, 14 Agustus 2023

**Kuat Indartono, S.T., M.Eng.**  
**NIDN. 0629068105**

**Anugerah Bagus Wijaya, M.Kom.**  
**NIDN. 0606029101**

**Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.**  
**NIDN. 061118204**

Skripsi ini telah disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)  
Tanggal, 14 Agustus 2023

Mengetahui,

**Fakultas Ilmu Komputer**  
**Dekan**

**Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M.**  
**NIK. 2012.09.1.009**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Nursaddam  
NIM : 19SA3081  
Program Studi : Teknologi Informasi  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Perguruan Tinggi : Universitas Amikom Purwokerto

Menyatakan bahwa Skripsi Sebagai Berikut:

Judul Skripsi : *Evaluasi User experience Pada Game Valorant Menggunakan Metode Game Design Factor Questionnaire*

Dosen Pembimbing 1 : Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom.

Dosen Pembimbing 2 : -

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 Agustus 2023

Yang menyatakan,

Bermaterai

6000

**Muhammad Nursaddam**  
**NIM.19SA3081**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur selalu dipanjatkan kehadiran Allah SWT, berkat limpahan rahmat dan hidayat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan Skripsi ini.

Sholawat dan salam tak lupa selalu kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SAW beserta para keluarga, saudara dan sahabat-sahabatnya, yang semoga kita mendapatkan syafa'atnya di hari kiamat kelak, aamiin.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua yang selalu mendukung dan mendoakan saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Teman-teman Program Studi Teknologi Informasi dan kelas TI19A yang telah menjadi teman saya selama menjadi mahasiswa
3. Serta semua pihak yang terlibat yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu, dan juga teman-teman dari sosial media.

## HALAMAN MOTTO

“Hiduplah seolah engkau mati besok,  
Belajarlah seolah engkau hidup selamanya”

-Mahatma Gandhi-



## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil `Alamin puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan rahmat-Nya serta sholawat salam kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA *GAME VALORANT* MENGGUNAKAN METODE *GAME DESIGN FACTOR QUESTIONNAIRE*”**. Sebagai bentuk penghargaan penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan mendukung dalam proses penyelesaian skripsi, dengan segala hormat penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Allah SWT. Yang telah memberi segala nikmat dan hidayahnya kepada penulis dan senantiasa memberi kelancaran dan kemudahan di setiap kesulitan yang saya hadapi.
2. Bapak Dr. Berlilana, M.Kom., M.Si. selaku Rektor Universitas Amikom Purwokerto.
3. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Purwokerto.
4. Bapak Dr. Rujianto Eko Saputro, M.Kom. selaku Kaprodi Teknologi Informasi Universitas Amikom Purwokerto.
5. Bapak Dr. Eng. Imam Tahyudin, M.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa selalu memberikan doa, support, serta bimbingannya.
6. Rujianto Eko Saputro, M.Kom, Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya ibu Sarmilawati dan Syarullah Chandra terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti memberikan dukungan untuk saya.
8. Teman – teman TI19A Universitas Amikom Purwokerto, terima kasih telah menciptakan kesan yang sangat mengesankan selama masa perkuliahan, semoga kita semua bisa sukses di jalannya masing-masing.

9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini

Semoga semua amal baiknya mendapat balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu penulis dengan penuh kerendahan hati mengharapkan dan menerima saran dan kritikan dari berbagai pihak untuk dijadikan bahan masukan dan evaluasi untuk perbaikan dan kesempurnaan penulisan tugas skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Penulis,

