

LAMPIRAN A VALIDASI KUESIONER

A.1 Surat Keterangan Validasi Ahli

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Adam Hendra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc.
NIK : 2016079001051001

Menyatakan bahwa kisi-kisi instrumen dan kuesioner penelitian dari skripsi yang berjudul "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2" dari mahasiswa :


Nama : Rachmad Soleh
NIM : 135150400111065
Program Studi : Sistem Informasi

Setelah memperhatikan dan mengadakan penilaian terhadap kuesioner penelitian berdasarkan instrumen terkait, maka kuesioner tersebut dinyatakan telah (~~siap/belum~~)*) diuji cobakan dengan menambahkan saran sebagai berikut :

1. Perbaiki tata letak yang digunakan, terdapat pertanyaan yang sama dan berulang
2. Perjelas kembali contoh yang digunakan pada kasus

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 30 Mei 2017



Adam Hendra Brata, S.Kom., M.T., M.Sc.
NIK. 2016079001051001

*) coret yang tidak perlu

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sabriansyah Rizqika Akbar, S.T, M.Eng
NIK : 19820809 201212 1 004

Menyatakan bahwa kisi-kisi instrumen dan kuesioner penelitian dari skripsi yang berjudul **"Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2"** dari mahasiswa :

Nama : Rachmad Soleh
NIM : 135150400111065
Program Studi : Sistem Informasi

Setelah memperhatikan dan mengadakan penilaian terhadap kuesioner penelitian berdasarkan instrumen terkait, maka kuesioner tersebut dinyatakan telah (~~siap~~/belum)* diuji cobakan dengan menambahkan saran sebagai berikut :

1. *Game experience harusnya menaruh pada balancing masing-masing hero & skills serta kontrol*
2.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 /6 2017



Sabriansyah Rizqika Akbar, S.T, M.Eng
NIP. 19820809 201212 1 004

*) coret yang tidak perlu

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mochammad Hannats Hanafi I., S.ST, M.T
NIK : 201405 881229 1 001

Menyatakan bahwa kisi-kisi instrumen dan kuesioner penelitian dari skripsi yang berjudul "Analisis Pengalaman Pengguna Permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2" dari mahasiswa :

Nama : Rachmad Soleh
NIM : 1351504001111065
Program Studi : Sistem Informasi

Setelah memperhatikan dan mengadakan penilaian terhadap kuesioner penelitian berdasarkan instrumen terkait, maka kuesioner tersebut dinyatakan telah (siap/~~belum~~)* diuji cobakan dengan menambahkan saran sebagai berikut :

1. menambahkan beberapa pertanyaan / mengubah detail tentang "pemain lain" menjadi rekan atau kawan.
2. beberapa pertanyaan dipertajam lagi tentang karakteristik user & objek ketika menang / kalah.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 5 Juni 2017



Mochammad Hannats Hanafi I., S.ST, M.T
NIK. 201405 881229 1 001

*) coret yang tidak perlu

A.2 Hasil Validasi Ahli

1. Hasil Validasi Ahli GEQ Core Module

Responden Ahli	Item Pernyataan																																		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
1	5	1	4	4	5	3	4	5	5	1	4	5	5	4	1	3	3	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4
2	2	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	4	4	3	4	5	4	4	4	3	4	3	4	4	
Σs	8	6	9	9	10	8	9	10	10	6	9	10	10	9	6	7	8	10	9	10	7	10	10	9	10	11	10	10	9	10	9	10	9	9	9
V	0,67	0,50	0,75	0,75	0,83	0,67	0,75	0,83	0,83	0,50	0,75	0,83	0,83	0,75	0,50	0,58	0,67	0,83	0,75	0,83	0,58	0,83	0,83	0,75	0,83	0,92	0,83	0,83	0,75	0,83	0,75	0,83	0,75	0,75	

2. Hasil validasi Ahli GEQ Social Presence Module

Responden Ahli	Item Pernyataan																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	5	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	1	4
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	5	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4
Σs	10	8	8	10	10	11	10	9	9	10	9	8	9	9	9	5	9
V	0,83	0,67	0,67	0,83	0,83	0,92	0,83	0,75	0,75	0,83	0,75	0,67	0,75	0,75	0,75	0,42	0,75

3. Hasil validasi Ahli GEQ *Post-Game Module*

Responden Ahli	Item Pernyataan																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	4	4	4	4	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4
Σs	10	10	10	10	10	10	10	11	8	10	10	10	10	10	10	10	10
V	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,92	0,67	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83	0,83

LAMPIRAN B KUESIONER GEQ

B.1 Kuesioner GEQ-Core Module

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
	GEQ – CORE MODULE <i>(Tunjukkan apa yang anda rasakan saat anda bermain DotA 2 untuk setiap item.)</i>					
1.	Saya merasa puas dengan cara bermain (<i>gameplay</i>) pada <i>game</i> DotA 2.					
2.	Saya merasa terampil membunuh lawan saya dalam permainan DotA 2.					
3.	Saya tertarik dengan <i>game</i> yang bertujuan menghancurkan markas lawan (<i>Ancient</i>) untuk menang seperti dalam DotA 2.					
4.	Saya pikir bermain DotA 2 menyenangkan.					
5.	Saya merasa sepenuhnya larut dalam permainan DotA 2.					
6.	Saya merasa senang saat saya menang dalam bermain <i>game</i> DotA 2.					
7.	Saat bermain DotA 2 membuat suasana hati saya menjadi tidak nyaman.					
8.	Saya rasa bermain <i>game</i> DotA 2 membuat saya merasa ketagihan.					
9.	Saya rasa bermain DotA 2 melelahkan.					
10.	Saya merasa memiliki kemampuan untuk memenangkan permainan DotA 2.					
11.	Saya rasa bermain DotA 2 sulit.					

B.1 Kuesioner GEQ-Core Module (Lanjutan)

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
	<p align="center">GEQ – CORE MODULE</p> <p><i>(Tunjukkan apa yang anda rasakan saat anda bermain DotA 2 untuk setiap item.)</i></p>					
12.	DotA 2 memiliki tampilan yang baik dan menyenangkan.					
13.	Saya melupakan segala hal yang ada disekitar saya ketika bermain DotA 2 (Contoh : mengabaikan pesan saat bermain).					
14.	Saya merasa senang saat bermain DotA 2.					
15.	Saya merasa saya cukup baik untuk mengalahkan lawan dalam bermain DotA 2.					
16.	Bermain DotA 2 membuat saya merasa bosan (menang atau kalah).					
17.	Saya merasa berhasil memenangkan pertandingan DotA 2.					
18.	Saat bermain DotA 2 membuat saya berimajinasi.					
19.	Saat saya bermain DotA 2 saya merasa dapat menjelajahi seluruh tempat yang ada pada map.					
20.	Saya menikmati <i>gameplay</i> pada DotA 2.					
21.	Saya dapat dengan cepat menguasai <i>hero</i> yang saya gunakan.					
22.	Saya merasa kesal saat bermain DotA 2.					

B.1 Kuesioner GEQ-Core Module (Lanjutan)

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
	<p align="center">GEQ – CORE MODULE</p> <p align="center"><i>(Tunjukkan apa yang anda rasakan saat anda bermain DotA 2 untuk setiap item.)</i></p>					
23.	Saat bermain DotA 2 membuat saya merasa tertekan.					
24.	Saat bermain DotA 2 membuat saya marah.					
25.	Bermain DotA 2 membuat saya lupa waktu.					
26.	Saya merasa tertantang saat bermain DotA 2.					
27.	Saya rasa <i>gameplay</i> DotA 2 membuat saya terkesan.					
28.	Saya sangat fokus pada DotA 2 saat bermain DotA 2.					
29.	Bermain DotA 2 membuat saya merasa frustrasi.					
30.	Saya merasakan banyak pengalaman baru dalam bermain <i>game</i> saat bermain DotA 2.					
31.	Saya merasa tidak terhubung dengan dunia luar saat bermain DotA 2.					
32.	Saya merasakan tekanan waktu saat bermain DotA 2 (Seperti : batas waktu untuk menyelesaikan suatu tugas).					
33.	Saya berusaha keras dalam bermain DotA 2.					

B.2 Kuesioner GEQ-Social Presence Module

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
	GEQ – SOCIAL PRESENCE MODULE (Tunjukkan apa yang anda rasakan saat anda bermain DotA 2 untuk setiap item.)					
1.	Saat saya bermain DotA 2, saya merasa berempati terhadap pemain lain.					
2.	Tindakan yang saya lakukan bergantung pada tindakan yang pemain lain lakukan.					
3.	Tindakan yang pemain lain lakukan bergantung pada tindakan yang saya lakukan.					
4.	Saya merasa terhubung dengan pemain lain saat bermain DotA 2.					
5.	Pemain lain menaruh perhatian kepada saya.					
6.	Saya menaruh perhatian kepada pemain lain.					
7.	Saya merasa iri dengan pemain lain.					
8.	Saya merasa senang bermain DotA 2 bersama pemain lain daripada bermain dengan <i>bot</i> .					
9.	Ketika saya merasa senang, rekan tim saya juga merasa senang.					
10.	Ketika rekan tim saya senang, saya juga merasa senang.					
11.	Saya memengaruhi suasana hati rekan tim saya.					
12.	Saya terpengaruh oleh suasana hati rekan tim saya.					
13.	Saya mengagumi permainan pemain lain.					
14.	Apa yang dilakukan oleh pemain lain terpengaruh oleh tindakan yang saya lakukan					

B.2 Kuesioner GEQ-Social Presence Module (Lanjutan)

No.	Pernyataan	Jawaban				
	GEQ – SOCIAL PRESENCE MODULE (Tunjukkan apa yang anda rasakan saat anda bermain DotA 2 untuk setiap item.)	STS	TS	CS	S	SS
15.	Apa yang saya lakukan terpengaruh dari apa yang pemain lain lakukan.					
16.	Saya merasa dendam terhadap lawan saat bermain DotA 2.					
17.	Saya merasa senang jika dendam saya terbalaskan saat bermain DotA 2.					

B.3 Kuesioner GEQ-Post-Game Module

No.	Pernyataan	Jawaban				
	GEQ – POST-GAME MODULE (Tunjukkan apa yang anda rasakan setelah anda selesai bermain DotA 2 untuk setiap item.)	STS	TS	CS	S	SS
1.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa seperti hidup kembali.					
2.	Ketika saya selesai bermain DotA 2 dan kalah, saya merasa suasana hati saya menjadi buruk dan tidak nyaman.					
3.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa sulit untuk kembali ke kenyataan.					
4.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa bersalah (Contoh: merasa bersalah karena meninggalkan pekerjaan yang lain).					
5.	Ketika saya selesai bermain DotA 2 dan berhasil menang, saya merasakan sebuah kemenangan.					
6.	Saya rasa bermain DotA 2 membuang-buang waktu saya.					

B.3 Kuesioner GEQ-Post-Game Module (Lanjutan)

No.	Pernyataan	Jawaban				
		STS	TS	CS	S	SS
	GEQ – POST-GAME MODULE (Tunjukkan apa yang anda rasakan <i>setelah anda selesai bermain DotA 2</i> untuk setiap item.)					
7.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa lebih berenergi.					
8.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa puas dengan permainan DotA 2.					
9.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa bingung (Contoh : Saya masih berpikir tentang DotA 2).					
10.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa tenaga saya habis.					
11.	Saya merasa bahwa saya bisa melakukan hal-hal yang lebih berguna dari pada bermain DotA 2.					
12.	Ketika saya selesai bermain DotA 2 dan berhasil menang, saya merasa lebih bersemangat.					
13.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa kelelahan.					
14.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa menyesal telah bermain DotA 2 (Contoh: merasa menyesal karena meninggalkan pekerjaan yang lain).					
15.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa malu saat saya kalah.					
16.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa bangga telah bermain DotA 2.					
17.	Ketika saya selesai bermain DotA 2, saya merasa seperti saya telah kembali dari sebuah petualangan.					

LAMPIRAN C HASIL EKSPERIMEN

C.1 Statistik Responden dalam Permainan

Responden	Time	Kill	Death	Assist	Task									
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	0:33:32	0	9	4	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal
2	0:38:15	0	8	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
3	0:36:22	1	12	2	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal
4	0:46:54	2	15	1	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
5	0:39:32	0	9	0	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal
6	0:43:39	0	10	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal
7	0:33:34	0	8	3	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
8	0:33:21	1	11	9	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil
9	0:32:39	0	11	2	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal
10	0:35:40	0	10	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal
11	0:37:54	0	8	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Gagal
12	0:36:50	1	9	4	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil
13	0:45:28	0	13	7	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Gagal	Berhasil	Gagal	Gagal
14	0:28:49	0	7	8	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
15	0:59:09	1	23	13	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil
16	0:43:13	0	13	6	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal
17	0:38:22	0	10	9	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil

C.1 Statistik Responden dalam Permainan (Lanjutan)

Responden	Time	Kill	Death	Assist	Task										
					1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
18	0:30:34	0	9	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal
19	0:39:52	0	12	11	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal
20	0:34:56	0	10	8	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal
21	0:31:41	0	6	9	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Gagal
22	0:33:39	1	13	9	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
23	0:43:02	0	11	10	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal	Berhasil	Gagal
24	0:42:12	0	11	7	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal	Gagal	Gagal	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal
25	0:30:32	0	9	5	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Berhasil	Gagal	Berhasil	Berhasil	Gagal	Gagal
rerata		0,28	10,68	6,08											
total		7	267	152											

C.2 Hasil Jawaban Responden GEQ-Core Module

Responden	Item Pernyataan																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	3	2	3	4	2	4	2	2	2	2	5	4	4	2	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	
2	4	3	4	4	4	5	3	4	2	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	5	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	5	
3	4	2	3	5	4	4	3	3	3	2	4	2	4	3	3	3	2	2	3	3	1	4	4	5	2	4	3	4	4	4	3	2	3	
4	3	2	4	4	4	5	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	5	4
5	3	2	1	2	2	4	2	2	2	2	5	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	4	2	3	4	2	5	4	2	2	3	
6	4	2	4	4	4	4	3	3	4	2	4	5	3	4	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	4	2	4	3	3	4	3	4	4	
7	4	3	3	3	3	4	2	2	2	2	4	4	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	2	4	3	2	5	3	2	4	3	
8	2	1	4	4	4	5	3	2	2	3	5	2	4	2	2	2	2	4	3	2	1	5	5	5	4	4	3	4	5	5	4	5	4	
9	3	1	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	5	3	3	3	3	
10	4	2	5	3	4	5	3	4	5	3	4	4	3	4	3	2	2	4	3	4	2	5	4	4	4	3	4	4	5	5	3	4	4	
11	4	1	4	4	4	5	4	3	3	3	4	4	5	4	2	2	2	1	4	3	2	5	3	4	4	4	4	4	5	4	3	2	5	
12	5	3	4	4	4	4	2	5	2	2	3	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	4	5	
13	2	1	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	3	1	3	2	2	2	3	2	4	2	1	2	
14	4	3	4	4	4	3	3	2	2	3	5	3	3	4	2	2	2	3	4	3	2	4	4	4	3	4	3	4	5	5	2	4	4	

C.2 Hasil Jawaban Responden GEQ-Core Module (Lanjutan)

Responden	Item Pernyataan																																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
15	5	3	5	5	4	4	3	4	3	3	5	5	5	5	5	4	4	4	4	5	5	3	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5
16	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	4	2	3	1	2	1	2	1	2	2	3	4	3	2	3	3	2	3	4	3	2	3	
17	3	1	2	3	2	5	3	2	3	1	3	3	2	3	1	3	1	3	1	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	
18	5	5	5	5	5	5	4	4	5	2	4	4	3	5	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	5
19	4	3	3	4	2	5	3	4	4	3	4	5	2	4	3	2	3	4	3	5	3	4	3	4	2	4	5	4	4	4	4	2	5	
20	4	2	4	4	4	5	2	4	4	2	5	5	5	4	5	2	3	4	5	4	2	4	4	4	5	4	4	5	5	4	2	5	5	
21	4	3	3	4	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	5	4	3	3	4	3	3	4	4	2	4	4	
22	2	1	2	1	3	5	2	1	1	1	3	3	2	3	2	2	1	3	2	3	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	4	5	4	
23	2	3	3	3	2	3	2	2	3	1	2	4	2	2	2	2	1	4	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	3	
24	4	3	3	4	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	2	2	2	4	2	3	2	4	4	4	4	4	4	4	5	4	3	4	5	
25	4	3	3	4	4	5	3	2	4	3	4	4	3	4	2	3	2	4	3	2	1	4	5	5	4	4	3	4	5	5	3	5	5	
Total	88	56	85	92	84	105	67	71	70	57	98	94	79	84	65	60	53	78	75	80	54	97	87	95	81	90	87	87	101	103	73	86	99	

C.3 Hasil Jawaban Responden GEQ-Social Presence Module

Responden	Item Pernyataan																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4
3	2	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	2	3	4	4	4	3
4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5
5	2	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	3
6	2	4	4	3	2	4	2	3	4	3	3	4	3	2	4	2	3	
7	3	4	4	3	4	3	5	3	3	4	4	4	4	3	4	5	4	3
8	4	4	5	2	4	4	5	4	3	4	2	4	5	4	4	4	4	5
9	2	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	4
10	4	4	5	3	2	4	3	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
11	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	4	1	2	4	3
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4
13	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	3	4	3
14	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4

C.3 Hasil Jawaban Responden GEQ-Social Presence Module (Lanjutan)

Responden	Item Pernyataan																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	2	4	4	3	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3
16	5	4	5	4	3	5	4	5	5	5	5	4	5	4	4	4	4
17	1	2	4	4	2	2	2	4	3	3	3	2	3	2	4	2	2
18	2	2	2	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3
19	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3
20	3	3	4	3	1	3	5	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4
21	4	2	5	4	4	2	4	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4
22	3	4	5	2	4	3	5	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3
23	3	3	5	4	3	3	5	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4
24	2	3	4	2	2	3	4	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3
25	3	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4
Total	74	86	100	81	81	80	94	92	89	90	92	98	94	83	94	94	89

C.4 Hasil Jawaban Responden GEQ-Post-Game Module

Responden	Item Pernyataan																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
1	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3
2	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	4	5	3	3	4	5	4
3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	3	4	4	3	2	3	4	4
4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
5	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	4	4	5	5	4	4
6	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4
7	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	2	2	1	2
8	4	4	3	3	5	5	4	4	3	5	2	5	5	2	2	4	3
9	3	3	2	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2
10	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	4	2	2	3	3
11	3	3	3	3	4	2	4	3	5	5	2	4	5	2	2	4	3
12	3	3	3	3	4	2	4	4	2	2	4	4	2	2	2	4	3
13	4	4	4	3	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	2	4	2
14	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3

C.4 Hasil Jawaban Responden GEQ-Post-Game Module (Lanjutan)

Responden	Item Pernyataan																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
15	3	2	2	2	4	2	4	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2
16	4	3	3	3	5	2	3	5	3	4	3	5	4	2	3	4	4
17	4	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3
18	3	2	2	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	2	3
19	3	2	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	2	4	3
20	3	2	2	3	5	2	3	4	3	3	2	5	2	2	2	3	4
21	4	2	4	2	4	2	4	4	5	5	2	5	5	2	2	4	4
22	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	2	4	3
23	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	3	2	3	2
24	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3
25	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3
Total	87	73	71	77	98	73	85	91	83	87	76	99	91	69	62	86	77

LAMPIRAN D HASIL WAWANCARA

D.1 Hasil Wawancara dengan Responden

1. Hasil wawancara kepada responden dalam pelaksanaan eksperimen.

Responden : Zakky
Pewawancara : Rachmad Soleh
Lokasi : Laboratorium Riset FILKOM UB
Tanggal : 14 Juli 2017

Pertanyaan 1 : Apakah tutorial dari DotA 2 membantu anda untuk mempelajari DotA 2?

Jawaban : iya sedikit.

Pertanyaan 2 : Apakah bermain dengan BOT membantu anda dalam bermain DotA 2?

Jawaban : iya membantu.

Pertanyaan 3 : Bagaimana pengalaman anda saat bermain dengan pengguna lain?

Jawaban : Pengguna lain itu kurang ramah pada pemain yang baru pertama kali main. Jadi seperti dimaki-maki sehingga yang baru pertama kali main malas untuk bermain lagi gara-gara itu.

2. Hasil wawancara kepada responden dalam pelaksanaan eksperimen.

Responden : Ardian
Pewawancara : Rachmad Soleh
Lokasi : Laboratorium Riset FILKOM UB
Tanggal : 14 Juli 2017

Pertanyaan 1 : Bagaimana menurut anda tentang permainan DotA 2? Apakah anda puas dengan DotA 2?

Jawaban : Asik. Puas

Pertanyaan 2 : Bagaimana pengalaman anda saat bermain dengan pengguna lain?

Jawaban : Kalau kita bermain jelek kita malah di bully dalam *game* itu.

Pertanyaan 3 : Apakah anda kesulitan untuk membeli item yang diinginkan?

Jawaban : Pada saat menggabung-gabungkan item itu saya tidak tahu apakah item tersebut cocok untuk karakter yang saya mainkan atau tidak. Jadi menurut saya agak sulit.

3. Hasil wawancara kepada responden dalam pelaksanaan eksperimen.

Responden : Iqbal

Pewawancara : Rachmad Soleh

Lokasi : Laboratorium Riset FILKOM UB

Tanggal : 14 Juli 2017

Pertanyaan 1 : Bagaimana menurut anda tentang permainan Dota 2?

Jawaban : Menyenangkan dan menantang.

Pertanyaan 2 : Bagaimana pengalaman anda saat bermain dengan pengguna lain?

Jawaban : Jika kamu adalah pengguna baru harus siap-siap berlapang dada.

Pertanyaan 3 : Apakah anda kesulitan untuk membeli item yang diinginkan?

Jawaban : kesulitan karena pada iconnya tidak ada namanya, jadi harus di tunjuk kursor terlebih dahulu atau melalui kolom search.

4. Hasil wawancara kepada responden dalam pelaksanaan eksperimen.

Responden : Handoyo

Pewawancara : Rachmad Soleh

Lokasi : Laboratorium Riset FILKOM UB

Tanggal : 15 Juli 2017

Pertanyaan 1 : Bagaimana menurut anda tentang permainan DotA 2?

Jawaban : Seru kalau menang, sedih kalau kalah.

Pertanyaan 2 : Masukan anda untuk DotA 2 agar anda dapat lebih mudah saat belajar bermain DotA 2?

Jawaban : Saat training harus ada semacam guidenya kalau tidak kita tidak tahu apa yang harus dilakukan, harus ada pendampingnya.

Pertanyaan 3 : Bagaimana pengalaman anda saat bermain dengan pengguna lain?

Jawaban : Seru karena bermain dengan manusia dan tersedia fitur chat sehingga dapat berdiskusi strategi yang akan digunakan. Dan jika kalah atau terdesak pemain lain menjadi kasar.

Pertanyaan 4 : Apakah anda kesulitan untuk membeli item yang diinginkan?

Jawaban : Awalnya agak sulit.

5. Hasil wawancara kepada responden dalam pelaksanaan eksperimen.

Responden : Herlambang

Pewawancara : Rachmad Soleh

Lokasi : Laboratorium Riset FILKOM UB

Tanggal : 15 Juli 2017

Pertanyaan 1 : Bagaimana menurut anda tentang permainan DotA 2?

Jawaban : Seru tapi bingung diawal karena banyak pilihannya.

Pertanyaan 2 : Bagaimana pengalaman anda saat bermain dengan pengguna lain?

Jawaban : Ada chat yang keluar tetapi saya tidak tahu bagaimana cara untuk mengechat. Saya juga tidak mengerti bahasa yang digunakan.

Pertanyaan 3 : Apakah anda kesulitan untuk membeli item yang diinginkan?

Jawaban : Masih bingung belinya dimana untuk item tertentu.