

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari penelitian analisis pengalaman pengguna permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) dengan menggunakan *game experience questionnaire* (GEQ) pada *game* DotA 2 yaitu:

1. Dalam perancangan GEQ untuk menganalisis pengalaman pengguna pada *game* bergenre MOBA khususnya DotA 2 langkah yang digunakan adalah:
 - a. Menyusun pernyataan kuesioner GEQ yang akan digunakan terlebih dahulu yang disesuaikan dengan hal-hal yang terdapat pada *game* MOBA dan tetap berpedoman pada modul yang ada pada GEQ dan melakukan validasi pernyataan kuesioner kepada ahli. Setelah kuesioner valid kuesioner siap digunakan dalam eksperimen.
 - b. Setelah eksperimen dilakukan, selanjutnya adalah melakukan analisis statistik terhadap hasil kuesioner GEQ dan wawancara singkat responden. Analisis yang dilakukan adalah analisis statistik uji validitas product moment, uji reliabilitas, uji normalitas dan analisis *One-Sample T-Test* jika data berdistribusi normal atau *One-Sample Wilcoxon Signed Rank Test* jika data berdistribusi tidak normal untuk menentukan tingkat signifikansi rata-rata setiap dimensi pada GEQ dengan nilai tengah pada skala.
2. Berdasarkan hasil implementasi GEQ pada *game* DotA 2 didapatkan hasil sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan hasil analisis Pada *GEQ-Core Module* menunjukkan para pengguna baru lebih banyak merasakan efek positif daripada efek negatif ketika bermain *game* DotA 2. Tetapi para pengguna baru tidak memiliki kemampuan dalam bermain DotA 2 yang dibuktikan dengan nilai rata-rata dimensi *competance* yang secara signifikan berada dibawah nilai tengah pada skala.
 - b. Berdasarkan hasil analisis Pada *GEQ-Social Presence Module* menunjukkan para pengguna baru merasakan perasaan negatif yang tinggi ketika bermain dengan pengguna lain saat bermain *game* DotA 2 yang dibuktikan dengan nilai rata-rata dimensi *negatif feelings* yang secara signifikan berada diatas nilai tengah pada skala dan memiliki nilai rata-rata tertinggi.
 - c. Berdasarkan hasil analisis Pada *GEQ-Post-Game Module* menunjukkan para pengguna baru lebih merasakan pengalaman positif daripada pengalaman negatif ketika mereka selesai bermain *game* DotA 2 yang dibuktikan dengan nilai rata-rata *positive experience* yang lebih tinggi daripada nilai rata-rata *negative experience*.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa pengalaman pengguna bagi pengguna baru pada DotA 2 cukup baik namun terdapat kendala pada kompetensi pengguna dan perasaan negatif terhadap pemain lain.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian analisis pengalaman pengguna permainan *multiplayer online battle arena* (MOBA) dengan menggunakan *game experience questionnaire* (GEQ) pada *game* DotA 2 yaitu :

1. Untuk meningkatkan kemampuan pengguna baru dalam bermain *game* MOBA diperlukan bantuan dari BOT yang dapat mendukung para pengguna baru dalam bermain. Pengembang *game* MOBA dapat membantu para pengguna baru untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam bermain *game* MOBA dengan mengembangkan BOT yang dapat mendukung pengguna baru. BOT dapat diberikan ketika para pengguna bermain bersama BOT dengan tingkat kesulitan *passive* hingga *medium*.
2. Untuk mengurangi *toxicity* pada *game* MOBA diperlukan fitur untuk memfilter kata-kata yang tidak pantas pada *chat box* menggunakan *toxicity detection*.
3. Pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengambil sampel yang lebih spesifik lagi dengan menentukan responden yang menyukai bermain *game* atau tidak.