

**ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME
DENGAN METODE GAME DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE
(STUDI KASUS MOBILE LEGENDS: BANG BANG)**

Farah Ayu Sabila Hapsari, H1D018034

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong industri *game* tumbuh pesat, terutama *game online* yang memungkinkan pemain berinteraksi secara *real-time* dari berbagai belahan dunia. Salah satu *game* yang memiliki tingkat popularitas tinggi adalah *Mobile Legends: Bang Bang*, sebuah *game bergenre multiplayer online battle arena (MOBA)* berbasis *smartphone* yang dirilis oleh Moonton. Dengan lebih dari 500 juta unduhan dan jutaan pemain aktif bulanan secara global, *game* ini menjadi salah satu yang paling banyak dimainkan dan menghasilkan pendapatan tertinggi di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user experience* pada *game Mobile Legends: Bang Bang* dengan menggunakan metode *Game Design Factors Questionnaire*. Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan penyebaran kuesioner kepada 67 responden yang merupakan pemain aktif *game*. Data yang didapat dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi SPSS 30. Hasil penelitian menunjukkan bahwa enam dari dua belas faktor yang diuji seperti *game goals*, *game mechanism*, *sensation*, *game value*, *challenges*, dan *sociality* dengan nilai rata-rata lebih dari 4 sehingga dikategorikan sangat baik. Sementara enam faktor lainnya yaitu *interaction*, *freedom*, *game fantasy*, *narrative*, *mystery* dan *flow* dengan nilai rata-rata lebih dari 3 namun kurang dari 4 maka dikategorikan cukup baik, sehingga disarankan adanya peningkatan dari pihak pengembang untuk mengoptimalkan pengalaman bermain pengguna.

Kata kunci: Kuesioner Faktor Desain Game, *Mobile Legends*, Pengalaman Pengguna.

**USER EXPERIENCE ANALISYS
USING THE GAME DESIGN FACTORS QUESTIONNAIRE
A CASE STUDY OF MOBILE LEGENDS: BANG BANG**

Farah Ayu Sabila Hapsari, H1D018034

ABSTRACT

The advancement of digital technology has significantly driven the growth of the gaming industry, particularly online games that allow players to interact in real-time across the globe. One of the most popular games today is Mobile Legends: Bang Bang, a smartphone-based multiplayer online battle arena (MOBA) game developed by Moonton. With over 500 million downloads and millions of monthly active players, the game ranks among the most played and highest-grossing titles in Indonesia. This study aims to analyze the user experience of Mobile Legends: Bang Bang using the Game Design Factors Questionnaire (GDFQ) method. A quantitative approach was employed by distributing questionnaires to 67 respondents who are active players of the game. The collected data were analyzed using descriptive statistical methods with the help of SPSS 30 software. The results showed that six out of the twelve evaluated factors namely game goals, game mechanism, sensation, game value, challenges, and sociality had an average score above 4 and were thus categorized as very good. Meanwhile, the remaining six factors were interaction, freedom, game fantasy, narrative, mystery, and flow received average score above 3 but below 4 and were therefore categorized as fair. Based of these findings, it is recommended that improvements be made by the developers in these areas to further enhance the user experience.

Keywords: *Game Design Factors Questionnaire, Mobile Legends, User Experience.*