

ANALISIS PENGARUH PENGALAMAN PENGGUNA (*USER EXPERIENCE*) TERHADAP KEPUASAN DAN LOYALITAS PEMAIN PADA GAME GENSHIN IMPACT**Aditya Firdaus¹, Ruhul Amin²**^{1,2} Universitas Nusa Mandiri, Jalan Jatiwaringin No.2, Cipinang Melayu, Jakarta Timur, 13620, Indonesiae-mail: adityakai90@gmail.com¹; ruhul.ran@nusamandiri.ac.id²**Abstrak (Indonesia)**

Genshin Impact adalah salah satu game RPG open-world yang sangat populer, namun menghadapi beberapa tantangan dalam desain User Interface (UI) dan User Experience (UX). Salah satu isu utama adalah karakter baru yang sering kali kurang ramah bagi pemain baru, karena material untuk meningkatkan level karakter hanya tersedia di wilayah tertentu yang memerlukan waktu untuk dibuka. Hal ini memperlambat progres pemain baru, sehingga karakter baru sering tidak dapat dimanfaatkan secara optimal untuk menyelesaikan alur cerita dan konten end-game seperti Spiral Abyss. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan UX yang dihadapi pemain, dengan fokus pada sistem progresi karakter, sistem resin, dan fitur eksplorasi. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang melibatkan 76 responden dan dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan dan preferensi pemain. Berdasarkan hasil analisis, penelitian ini mengusulkan beberapa perbaikan pada fitur UI/UX, seperti indikator cooldown skill, Treasure Compass universal, dan fitur resin cadangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas responden merasa fitur-fitur tersebut akan meningkatkan kenyamanan dan efisiensi bermain. Dengan implementasi fitur ini, diharapkan pengalaman bermain menjadi lebih inklusif dan ramah bagi semua pemain, baik pemula maupun veteran.

Sejarah Artikel

Submitted: 10 April 2025

Accepted: 13 April 2025

Published: 14 April 2025

Kata Kunci

Genshin Impact, User Interface, User Experience, resin cadangan indikator cooldown

1. PENDAHULUAN

Industri *game* digital telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir, menjadi salah satu sektor hiburan yang paling diminati di seluruh dunia. Perkembangan teknologi komputer dan internet memungkinkan terciptanya *game* berbasis daring yang menghadirkan pengalaman bermain interaktif serta visual yang semakin mendekati realitas [1].

Efek visual dan audio yang dirancang dengan tepat dapat meningkatkan rasa kontrol dan imersi, menciptakan pengalaman bermain yang lebih menarik dan menyenangkan [2]

User Experience dalam *game* mencakup berbagai elemen, seperti desain antarmuka, kualitas visual dan audio, mekanisme permainan, serta kemudahan interaksi. Penggunaan hiasan yang berlebihan, meskipun menarik, dapat mengganggu proses kognitif dan berdampak negatif pada fokus pemain serta hasil permainan [2].

Genshin Impact berbeda dari banyak *game* lain di kelasnya, karena menggunakan model bisnis *free-to-play* yang didukung oleh sistem monetisasi berbasis *gacha*. Permainan mobile mengalami peningkatan popularitas yang signifikan dengan berbagai model bisnis, salah satunya adalah permainan *gacha* yang semakin banyak digemari [3]

Faktor utama yang memengaruhi kepuasan dan loyalitas pemain adalah pengalaman pengguna (*User Experience*). Imersi merupakan elemen kunci dalam permainan, antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) dapat sangat memengaruhi tingkat keterlibatan pemain sebagai bagian dari pengalaman pengguna

User Experience atau UX). Oleh karena itu, perhatian khusus terhadap desain UI menjadi penting dalam proses pengembangan permainan [6].

Namun, meskipun *Genshin Impact* telah mencapai kesuksesan besar dalam hal jumlah unduhan dan pendapatan, masih sedikit penelitian yang mendalami bagaimana elemen-elemen *User Experience* memengaruhi kepuasan dan loyalitas pemain. Game juga telah menjadi

bagian penting dari kehidupan sehari-hari, terutama sebagai cara untuk menghibur diri di tengah kesibukan [7].

Banyak kritikus juga mengungkapkan kekhawatiran tentang sifat adiktif dari permainan ini, terutama bagi orang-orang dengan kecenderungan adiktif yang memiliki banyak waktu luang. Hal ini disebabkan oleh desain game gacha mobile yang sengaja dirancang untuk menciptakan ketergantungan guna mempertahankan pemainnya [5].

Genshin Impact merupakan salah satu game RPG open-world yang sukses secara global berkat grafis berkualitas tinggi dan mekanisme permainan yang kompleks. Namun, meskipun memiliki basis pemain yang besar, tidak semua pengguna merasa puas dengan pengalaman bermainnya. Beberapa aspek dalam **User Experience (UX)** menjadi perhatian utama, seperti sistem gacha yang memiliki peluang rendah untuk mendapatkan karakter langka, aktivitas harian yang repetitif, serta sistem resin yang membatasi progres pemain.

Selain itu, beberapa masalah terkait eksplorasi dan gameplay juga memengaruhi kepuasan pemain, seperti akses material ascension yang terbatas, minimnya fitur eksplorasi universal, serta kurangnya fitur skip dalam dialog cerita. **LANDASAN TEORI**

Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

User Experience (UX) dalam permainan digital mencakup elemen-elemen seperti desain antarmuka pengguna (*User Interface*), elemen grafis, efek audio, dan mekanisme permainan. UX yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan imersi, kepuasan, dan loyalitas pemain terhadap sebuah permainan. Imersi adalah elemen kunci dalam permainan, dan Antarmuka Pengguna (UI) dari sebuah permainan dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap imersi pemain sebagai bagian dari Pengalaman Pengguna (UX) mereka [2].

Elemen UI diegetic, yang merupakan bagian dari cerita dan ruang dalam permainan, dapat meningkatkan imersi pemain tetapi mungkin memerlukan lebih banyak sumber daya dalam pengembangan [2]

Kepuasan Pemain

Kepuasan pemain diukur berdasarkan sejauh mana pengalaman bermain sesuai dengan harapan mereka. Menurut teori motivasi intrinsik, aspek seperti kontrol, keterlibatan emosional, dan imersi berkontribusi terhadap kepuasan pemain. Permainan dengan mekanik progresi yang kuat memungkinkan pemain merasakan pencapaian, yang berdampak positif pada kepuasan keseluruhan mereka. Permainan dengan mekanik progresif yang kuat memungkinkan pemain merasakan pencapaian, yang berdampak positif pada kepuasan keseluruhan mereka [6].

Loyalitas Pemain

Loyalitas pemain terhadap sebuah permainan mencakup keinginan untuk terus bermain, memberikan ulasan positif, serta melakukan pembelian dalam aplikasi. Studi menunjukkan bahwa loyalitas dipengaruhi oleh pengalaman pengguna yang konsisten dan memuaskan. Kepuasan dalam lingkungan permainan secara langsung mempengaruhi loyalitas pemain, dan dalam permainan dengan monetisasi tinggi seperti Genshin Impact, hubungan antara pemain yang bermain gratis dan pemain yang membayar dapat menyoroti perbedaan signifikan dalam keterlibatan [8]. . Kepuasan dalam lingkungan permainan secara langsung mempengaruhi loyalitas pemain, dan dalam permainan dengan monetisasi tinggi seperti Genshin Impact, hubungan antara pemain yang bermain gratis dan pemain yang membayar dapat menyoroti perbedaan signifikan dalam keterlibatan. Interaksi antara pengalaman pengguna, mekanik permainan, dan sistem hadiah menentukan retensi dan loyalitas pemain secara keseluruhan [3]. Loyalitas pemain dalam permainan digital mencakup keinginan untuk tetap terlibat dalam permainan, baik melalui terus bermain, memberikan ulasan positif, maupun melakukan transaksi mikro. Loyalitas sangat bergantung pada konsistensi pengalaman bermain yang memuaskan

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif dan korelasional. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan karakteristik pengalaman pengguna (*User Experience*). Memahami user experience adalah hal yang penting untuk keberlanjutan sebuah game. Pengalaman yang positif dapat meningkatkan kepuasan pemain, yang pada gilirannya dapat berkontribusi pada loyalitas mereka terhadap game [11]. seperti pengaruh UX terhadap kepuasan pemain dan dampaknya terhadap loyalitas.

Jenis penelitian yang digunakan mencakup **penelitian deskriptif**, untuk menggambarkan pengalaman pemain terhadap elemen UX, dan **penelitian korelasional**, guna menganalisis hubungan antara UX, kepuasan, dan loyalitas pemain. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah **UX** (desain antarmuka, grafis, sistem gacha, mekanisme permainan), sedangkan variabel terikatnya adalah **kepuasan dan loyalitas pemain**.

Populasi penelitian terdiri dari pemain aktif Genshin Impact di Indonesia, dengan **sampel sebanyak 50 responden** yang dipilih melalui metode **purposive sampling**, berdasarkan kriteria seperti durasi bermain minimal satu bulan dan usia minimal 17 tahun.

Instrumen penelitian berupa **kuesioner daring** yang terdiri dari tiga bagian utama: **pengalaman pengguna (UX), kepuasan pemain, dan loyalitas pemain**. Validitas kuesioner diuji menggunakan **content validity** dengan melibatkan pakar UX, serta **uji reliabilitas Cronbach's Alpha** untuk memastikan konsistensi data.

Data dianalisis menggunakan **statistik deskriptif** untuk memahami profil responden, serta **regresi linier sederhana dan berganda** untuk menguji hubungan antara variabel UX, kepuasan, dan loyalitas pemain. Uji asumsi regresi dilakukan untuk memastikan **normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas** terpenuhi, dengan tingkat signifikansi **$p < 0,05$** .

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan empiris mengenai pengaruh UX terhadap kepuasan dan loyalitas pemain Genshin Impact, serta menawarkan rekomendasi berbasis data bagi pengembang guna meningkatkan pengalaman bermain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis, mayoritas responden dalam penelitian ini berjenis kelamin perempuan sebanyak 41 responden (74,5%), sedangkan laki laki sebanyak 14 responden (25,5%). Hal ini menunjukkan bahwa komunitas pemain Genshin Impact di Indonesia lebih banyak di dominasi oleh perempuan. Frekuensi tertinggi terdapat pada usia **26 tahun (41,8%)**, menunjukkan bahwa mayoritas pemain yang berpartisipasi dalam survei berada dalam rentang usia dewasa muda. Dan mayoritas responden telah bermain dalam rentang **1 bulan hingga 12 bulan**, menunjukkan keterlibatan yang cukup tinggi dalam komunitas pemain. Adapun rincian data dapat diperoleh dan dilihat di table 1,2 dan 3

Tabel 1. Rekap Data Responden
Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-laki	14	25.5	25.5	25.5
	Perempuan	41	74.5	74.5	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

		Usia			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22 Tahun	16	29.1	29.1	29.1
	24 Tahun	16	29.1	29.1	58.2
	26 Tahun	23	41.8	41.8	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

		Durasi Bermain Game			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1 Bulan	14	25.5	25.5	25.5
	1-6 Bulan	14	25.5	25.5	50.9
	7-12 Bulan	14	25.5	25.5	76.4
	> 1 Tahun	13	23.6	23.6	100.0
	Total	55	100.0	100.0	

Uji Validitas

Pengalaman Pengguna (X)

Correlations

		X.1	X.2	X.3	Pengalaman Pengguna
X.1	Pearson Correlation	1	.426**	.364**	.817**
	Sig. (2-tailed)		.001	.006	.000
	N	55	55	55	55
X.2	Pearson Correlation	.426**	1	.242	.732**
	Sig. (2-tailed)	.001		.076	.000
	N	55	55	55	55
X.3	Pearson Correlation	.364**	.242	1	.682**
	Sig. (2-tailed)	.006	.076		.000
	N	55	55	55	55
Pengalaman Pengguna	Pearson Correlation	.817**	.732**	.682**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	55	55	55	55

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Variabel X

Instrumen	Skor	r _{tabel} 5% (53)	Keterangan
X.1	0.817	0.2656	Valid
X.2	0.732	0.2656	Valid
X.3	0.682	0.2656	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, dapat dilihat bahwa jika skor (r-hitung) > r-tabel maka instrumen dinyatakan valid, dan jika skor (r-hitung) < r-tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid. Pada hasil di atas, semua instrumen pada variabel pengalaman pengguna (X) valid.

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, dapat dilihat bahwa jika skor (r-hitung) > r-tabel maka instrumen dinyatakan valid, dan jika skor (r-hitung) < r-tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid. Pada hasil di atas, semua instrumen pada variabel kepuasan pemain (Y1) valid.

Loyalitas Pemain (Y2)

		Correlations			Loyalitas Pemain
		Y2.1	Y2.2	Y2.3	
Y2.1	Pearson Correlation	1	.462**	.519**	.798**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000
	N	55	55	55	55
Y2.2	Pearson Correlation	.462**	1	.496**	.817**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	55	55	55	55
Y2.3	Pearson Correlation	.519**	.496**	1	.824**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000
	N	55	55	55	55
Loyalitas Pemain	Pearson Correlation	.798**	.817**	.824**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	55	55	55	55

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Variabel Y2

Instrumen	Skor	r _{tabel} 5% (53)	Keterangan
Y2.1	0.798	0.2656	Valid
Y2.2	0.817	0.2656	Valid
Y2.3	0.824	0.2656	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas di atas, dapat dilihat bahwa jika skor (r-hitung) > r-tabel maka instrumen dinyatakan valid, dan jika skor (r-hitung) < r-tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid. Pada hasil di atas, semua instrumen pada variabel loyalitas pemain (Y2) valid.

Berdasarkan hasil korelasi, semua instrument dalam variable Pengalaman Pengguna (X), Kepuasan Pemain (Y1), dan Loyalitas Pemain (Y2) memiliki nilai r-hitung > r-tabel (0,2656), sehingga seluruh instrument dinyatakan valid.

Uji Reliabilitas

		N	%
Cases	Valid	55	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha		N of Items
.614		3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
X.1	8.45	1.956	.502	.389
X.2	8.38	2.277	.409	.532
X.3	8.29	2.469	.361	.597

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Cronbach's Alpha	Keterangan
0.614	Reliabel

Hasil dari uji reliabilitas table di atas, dapat dilihat bahwa nilai Cronbach's Alpha pada data ini lebih kecil dari nilai Critical Value yaitu 0.614 > 0.60. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan atau instrumen pada variabel X dinyatakan reliabel.

- **Kepuasan Pemain (Y1)**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	55	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.825	4

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y1.1	11.93	5.921	.590	.806
Y1.2	11.87	5.261	.698	.757
Y1.3	11.91	6.418	.625	.795
Y1.4	11.91	5.158	.707	.753

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y1

Cronbach's Alpha	Keterangan
0.825	Reliabel

Hasil dari uji reliabilitas table di atas, dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada data ini lebih kecil dari nilai *Critical Value* yaitu $0.825 > 0.60$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan atau instrumen pada variabel Y1 dinyatakan reliabel.

- **Loyalitas Pemain (Y2)**

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	55	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	55	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.742	3

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Y2.1	8.09	2.677	.566	.662
Y2.2	8.02	2.389	.550	.682
Y2.3	8.07	2.476	.592	.628

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y2

Cronbach's Alpha	Keterangan
0.742	Reliabel

Hasil dari uji reliabilitas table di atas, dapat dilihat bahwa nilai *Cronbach's Alpha* pada data ini lebih kecil dari nilai *Critical Value* yaitu $0.742 > 0.60$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa semua pernyataan atau instrumen pada variabel Y2 dinyatakan reliabel.

Uji Regresi

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	8.32	18.40	15.87	2.033	55
Std. Predicted Value	-3.713	1.244	.000	1.000	55
Standard Error of Predicted Value	.326	1.230	.408	.188	55
Adjusted Predicted Value	8.82	18.76	15.92	1.890	55
Residual	-7.401	4.622	.000	2.329	55
Std. Residual	-3.148	1.966	.000	.991	55
Stud. Residual	-3.224	1.985	-.010	1.020	55
Deleted Residual	-7.765	4.713	-.051	2.478	55
Stud. Deleted Residual	-3.562	2.044	-.017	1.050	55
Mahal. Distance	.059	13.789	.982	2.729	55
Cook's Distance	.000	.877	.035	.125	55
Centered Leverage Value	.001	.255	.018	.051	55

a. Dependent Variable: Kepuasan Pemain

Hasil uji regresi menunjukkan nilai **R = 0,658** dan **R² = 0,432**, yang berarti **43,2% variabilitas kepuasan pemain dapat dijelaskan oleh pengalaman pengguna**. Uji F menghasilkan **F_{hitung} = 40,368** dengan **p-value = 0,000 (< 0,05)**, sehingga pengalaman pengguna memiliki **pengaruh signifikan terhadap kepuasan pemain**.

Koefisien regresi menunjukkan bahwa pengalaman pengguna berpengaruh positif terhadap kepuasan pemain dengan **B = 1,008**, artinya setiap peningkatan pengalaman pengguna akan meningkatkan kepuasan pemain secara signifikan.

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	9.21	13.06	12.09	.776	55
Std. Predicted Value	-3.713	1.244	.000	1.000	55
Standard Error of Predicted Value	.294	1.108	.367	.170	55
Adjusted Predicted Value	7.40	13.45	12.10	.836	55
Residual	-8.056	4.791	.000	2.099	55
Std. Residual	-3.802	2.261	.000	.991	55
Stud. Residual	-3.894	2.653	-.003	1.043	55
Deleted Residual	-8.452	6.595	-.013	2.342	55
Stud. Deleted Residual	-4.565	2.821	-.017	1.112	55
Mahal. Distance	.059	13.789	.982	2.729	55
Cook's Distance	.000	1.325	.066	.238	55
Centered Leverage Value	.001	.255	.018	.051	55

a. Dependent Variable: Loyalitas Pemain

Residuals Statistics ^a					
	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	7.71	13.62	12.09	1.142	55
Std. Predicted Value	-3.840	1.335	.000	1.000	55
Standard Error of Predicted Value	.262	1.049	.342	.144	55
Adjusted Predicted Value	7.75	13.70	12.11	1.104	55
Residual	-5.291	5.186	.000	1.925	55
Std. Residual	-2.723	2.669	.000	.991	55
Stud. Residual	-2.815	2.931	-.005	1.032	55
Deleted Residual	-5.654	6.254	-.021	2.096	55
Stud. Deleted Residual	-3.023	3.171	-.006	1.064	55
Mahal. Distance	.002	14.749	.982	2.451	55
Cook's Distance	.000	.884	.048	.154	55
Centered Leverage Value	.000	.273	.018	.045	55

a. Dependent Variable: Loyalitas Pemain

Analisis regresi menunjukkan nilai $R = 0,347$ dan $R^2 = 0,120$, yang berarti **12% variasi loyalitas pemain dapat dijelaskan oleh pengalaman pengguna**. Hasil uji F dengan $F_{hitung} = 7,243$ dan $p\text{-value} = 0,010 (< 0,05)$ mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna memiliki **pengaruh signifikan terhadap loyalitas pemain**, meskipun kekuatannya relatif lebih lemah dibandingkan pengaruhnya terhadap kepuasan pemain.

Uji regresi antara kepuasan pemain dan loyalitas pemain menunjukkan nilai $R = 0,510$ dan $R^2 = 0,260$, yang berarti **26% variasi loyalitas pemain dapat dijelaskan oleh kepuasan pemain**. Dengan $F_{hitung} = 18,648$ dan $p\text{-value} = 0,000 (< 0,05)$, hasil ini mengonfirmasi bahwa kepuasan pemain memiliki **pengaruh signifikan terhadap loyalitas pemain**.

Koefisien regresi menunjukkan $B = 0,369$, yang berarti setiap peningkatan kepuasan pemain akan meningkatkan loyalitas pemain secara signifikan.

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (UX) dalam Genshin Impact berpengaruh signifikan terhadap kepuasan dan loyalitas pemain. Kendala seperti sistem resin, eksplorasi terbatas, dan minimnya fitur QoL memengaruhi pengalaman bermain. Solusi seperti indikator cooldown dan event bonus artefak dapat meningkatkan UX secara keseluruhan.

5. SUMBER PUSTAKA/RUJUKAN

- [1] C. T. McKechnie-Martin, A. Cunningham, J. Baumeister, dan G. S. Von Itzstein, "A Meta-Ethnography of Player Motivation in Digital Games: The 28 Dimensions of Play," *Games Cult*, 2024, doi: 10.1177/15554120241242332.
- [2] D. Kao, "The effects of juiciness in an action RPG," *Entertain Comput*, vol. 34, Mei 2020, doi: 10.1016/j.entcom.2020.100359.
- [3] E. Vartiainen, "THE ADDICTIVE DESIGN OF MOBILE GACHA GAMES."
- [4] M. Pratama, Y. Yanfi, dan P. D. Nusantara, "WizardOfMath: A top-down puzzle game with RPG elements to hone the player's arithmetic skills," dalam *Procedia Computer Science*, Elsevier B.V., 2022, hlm. 338–345. doi: 10.1016/j.procs.2022.12.144.
- [5] E. Vartiainen, "THE ADDICTIVE DESIGN OF MOBILE GACHA GAMES."
- [6] R. Andersson, "Effects of Diegetic User Interface on Immersion and User Experience in Video Games," 2024.

- [7] B. Bayu Aji, A. Rachman, B. Dwi Meilani, S. Informasi, I. Teknologi Adhi Tama Surabaya, dan T. Informatika, “Analisa Kualitas Game Genshin Impact Dengan Metode McCall.”
- [8] M. Pierre dan P. Dien, “THE EFFICACY OF GENSHIN IMPACT GAME-BASED LEARNING FOR ENHANCING STUDENTS’ ENGLISH VOCABULARY: A QUASI-EXPERIMENTAL STUDY,” vol. 11, hlm. 47–51.
- [9] I. A. Bunyamin, “Using Computer Graphics to Enhance User Experience in Video Games 1*.” [Daring]. Tersedia pada: <https://asj.eastasouth-institute.com/index.php/epnst>
- [10] “Prattler2022Spring”.
- [11] G. Hartono dan D. Priharsari, “Analisis User Experience Konten Spiral Abyss Challenge dari Video Game Genshin Impact menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ),” 2022. [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>