

**SKRIPSI**

**PENILAIAN MODEL *MEMORABLE TOURISM EXPERIENCE*  
(MTE) SEBAGAI PENENTU DAYA SAING PADA GAME  
*GENSHIN IMPACT* DENGAN PENDEKATAN *RAPID*  
*APPRAISAL (RAP)***

Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Teknik (S.T.)



Disusun oleh :

Nama Lengkap : Muhammad Adzka Azizy

NIM :19106060034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INDUSTRI  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2025**

# LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1645/Un.02/DST/PP.00.9/08/2025

Tugas Akhir dengan judul : Penilaian Model Memorable Tourism Experience (MTE) sebagai Penentu Daya Saing pada Game Genshin Impact dengan Pendekatan Rapid Appraisal (RAP)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MUHAMMAD ADZKA AZIZY  
Nomor Induk Mahasiswa : 19106060034  
Telah diujikan pada : Senin, 04 Agustus 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : B+

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Ir. Trio Yonathan Teja Kusuma, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng  
SIGNED

Valid ID: 68946b9c7e5ac



Penguji I

Dr. Ir. Yandra Rahadian Perdana, ST., MT  
SIGNED

Valid ID: 6892e01f90929



Penguji II

Syaeful Arief, S.T., M.T.  
SIGNED

Valid ID: 689579333c77



Yogyakarta, 04 Agustus 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khuril Wardati, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 6895b7eed015

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

### SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Surat Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir

Lamp :-

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga

Di Yogyakarta

*Assalamu 'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara:

Nama : Muhammad Adzka Azizy

NIM : 19106060034

Judul Skripsi : Penilaian Model *Memorable Tourism Experience* (MTE) sebagai Penentu Daya Saing pada *Game Genshin Impact* dengan Pendekatan *Rapid Appraisal* (RAP)

Sudah dapat diajukan Kembali kepada Program Studi Teknik Industri Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Industri.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi/tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu 'alaikum wr. wb.*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Dosen Pembimbing Skripsi,

IR. Trio Yonathan Teja Kusuma,  
S.T., M.T., IPM

NIP: 19890715 201503 1 007

## SURAT KEASLIAN SKRIPSI

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Adzka Azizy

NIM : 19106060034

Program Studi : Teknik Industri

Fakultas : Sains & Teknologi

Menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

Penilaian Model *Memorable Experience Tourism* (MTE) sebagai Penentu Daya Saing pada *Game Genshin Impact* dengan Pendekatan Rapid Appraisal (RAP) adalah asli dari penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain, kecuali bagian tertentu yang saya ambil sebagai bahan acuan. Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 17 Juli 2025

Yang menyatakan



Muhammad Adzka Azizy

19106060034

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## MOTTO

*“People are born with sin, and live in order to have someone forgive them. Or perhaps they are born with riddles, and live in order to have someone solve them. People are riddles. They live in hope that someone will solve the most difficult riddle in the world, which is themselves.”*

*(Umineko no Naku Koro ni Chiru: Requiem of the Golden Witch)*

“Hidup seperti Larry.”

*(Larry the Lobster)*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini tidak memungkinkan tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mempersembahkan skripsi ini dan mengucapkan terima kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua dan seluruh keluarga dan kerabat yang senantiasa memberikan doa dan dukungannya.
2. Bapak Ir. Trio Yonathan Teja Kusuma, S.T., M.T., IPM, selaku dosen pembimbing skripsi yang telah mengampu dan memberikan segala bentuk bimbingan dan arahan selama proses penelitian berlangsung.
3. Ibu Ir. Herninanjati Paramawardhani, M.Sc., M.T, selaku Ketua Program Studi Teknik Industri UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Seluruh dosen Program Studi Teknik Industri, yang telah mendidik dan membimbing saya dalam seluruh masa perkuliahan.
5. Seluruh teman teknik industri saya yang selalu memberikan dukungan dan waktu bersama.
6. Bapak Aan Tri Wibowo, Bapak Runtut Madyantoro, dan Bapak Zumi selaku anggota *quality assurance tester* di Gameloft, Jogja.
7. Seluruh responden kuesioner yang telah berkenan meluangkan waktunya untuk melengkapi data untuk memenuhi laporan penelitian ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat serta kontribusi berguna bagi para pembaca.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. Atas rahmat dan hidayat-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dengan judul “Penilaian Model *Memorable Tourism Experience* (MTE) sebagai Penentu Daya Saing *pada Game Genshin Impact* dengan Pendekatan *Rapid Appraisal* (RAP)” ini. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Teknik Industri pada UIN Sunan Kalijaga. Diharapkan dengan adanya skripsi ini, penulis dapat memberikan gambaran mengenai hubungan objek wisata (permainan) dan wisatawan (pemain) serta daya saing apa saja yang membuat mereka kompetitif, dan mana yang harus ditingkatkan.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini. Diharapkan juga bahwa skripsi ini dapat menjadi sumber acuan dan keilmuan bagi para pembaca, terlepas dari segala kekurangannya.

Yogyakarta, 17 Juli 2025



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
Muhammad Adzka Azizy

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....	ii
SURAT KEASLIAN SKRIPSI .....	iii
MOTTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
ABSTRAK.....	xii
<i>ABSTRACT</i> .....	xiii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Pertanyaan Penelitian.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Batasan Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	5
2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
2.2 Landasan Teori.....	8
2.2.1 Game.....	8
2.2.2 <i>Gacha</i> .....	9
2.2.3 <i>Genshin Impact</i> .....	9
2.2.4 <i>Memorable Tourism Experience</i> .....	10
2.2.5 <i>Rapid Appraisal</i> .....	11
2.2.6 <i>Multidimensional Scaling</i> .....	11
2.2.7 <i>Jackknife</i> .....	13
2.2.8 <i>Monte carlo</i> .....	13
BAB III METODE PENELITIAN .....	16
3.1 Objek Penelitian .....	16
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	16
3.3 Validitas/Reliabilitas.....	16

3.4 Variabel Penelitian .....	17
3.5 Model Analisis .....	17
3.6 Diagram Alir .....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>21</b>
4.1 Rancangan Kuesioner .....	21
4.2 Hasil Analisis.....	27
4.3 Pembahasan .....	34
4.4 Implikasi Manajerial .....	34
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>38</b>
5.1 Kesimpulan.....	38
5.2 Saran Penelitian Selanjutnya .....	38



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	5
Tabel 2.2 Kategori Indeks dan Status Daya Saing .....	12
Tabel 2.3 Skala <i>Goodness of Fit</i> .....	12
Tabel 3.1 Skala <i>Alpha Cronbach</i> .....	12
Tabel 4.1 Kerangka Kuesioner .....	21
Tabel 4.2 Kuesioner MTE game Genshin Impact .....	24
Tabel 4.3 Modifikasi Kuesioner MTE game Genshin Impact .....	27
Tabel 4.4 Karakteristik Responden Kuesioner game Genshin Impact .....	28
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas Kuesioner .....	29
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner.....	12
Tabel 4.7 Hasil Olah Data MDS .....	30
Tabel 4.8 Hasil Olah Data <i>Jackknife Resampling</i> per Indikator .....	31
Tabel 4.9 Hasil Olah Data <i>Jackknife Resampling</i> per Keseluruhan Variabel .....	12
Tabel 4.10 Hasil Olah Data <i>Monte Carlo</i> dan Perbandingannya Terhadap MDS...34	

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Monte Carlo Simulation .....	14
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian .....	19



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Bentuk Kuesioner .....	L-1
Lampiran 2.1 Perhitungan Uji Validitas/Reliabilitas .....	L-2
Lampiran 2.2 Perhitungan RAP .....	L-3
Lampiran 3.1 Dokumentasi <i>Online Face Validity</i> dengan <i>Anggota Quality Assurance Tester Gameloft, Yogyakarta</i> .....	L-6



**Penilaian Model *Memorable Tourism Experience* (MTE) sebagai Penentu daya Saing pada *Game Genshin Impact* dengan Pendekatan *Rapid Appraisal* (RAP)**

**Muhammad Adzka Azizy (19106060034)**

Program Studi Teknik Industri  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

---

---

**ABSTRAK**

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui daya saing *game Genshin Impact* dengan metode *Memorable Tourism Experience* (MTE) sebagai model dan kerangka penelitian resmi, dengan berbagai penyesuaian variabel dan atribut, agar bentuk penelitian searah dengan metodologi dan hasil yang diinginkan, dengan *game*-nya sebagai “objek wisata”, dan pemainnya sebagai “wisatawan”. Penelitian dibentuk dengan merancang kuesioner mengenai daya saing *game*-nya yang terdiri dari tujuh variabel dan tiga atribut per variabel. Analisa dilakukan dengan serangkaian gabungan dari metode *Rapid Appraisal*, yang terdiri dari *Multidimensional Scaling* (MDS), *Jackknife Resampling*, dan *Monte Carlo Simulation*. Hasil penelitian MDS memberikan nilai MTE dengan nilai di atas 75% untuk setiap variabel, kecuali variabel *meaningful*, dengan nilai sebesar 64,67% yang termasuk kategori mencukupi. Analisis atribut *Jackknife Resampling* memberikan variabel *Involvement* pada atribut ketiga dengan nilai tertinggi, dengan nilai *root mean square* (RMS) sebesar 0,0434%, dan nilai terendah pada variabel *meaningful* dalam atribut ketiga, dengan nilai RMS sebesar 0,0343%. Sedangkan analisa per keseluruhan variabel memberikan *hedonism* dengan daya saing tertinggi, dengan nilai RMS sebesar 0,0426%, dan variabel *meaningful* dengan daya saing terendah, dengan nilai RMS sebesar 0,0337%. Hasil *Monte Carlo Simulation* memberikan selisih skor MDS dan *Monte Carlo* yang kurang dari 5%, membuktikan akurasi data. Kesimpulan analisis memberikan *Genshin Impact* dengan daya saing *hedonism* yang unggul, serta salah satu bagian dari *involvement* dan harus dipertahankan, dengan *meaningful* sebagai bagian yang perlu diperbaharui untuk menaikkan daya saing secara keseluruhan.

**Kata kunci:** *Gacha, Game, Genshin Impact, Memorable Tourism Experience, Kuesioner, Rapid Appraisal, Multidimensional Scaling, Jackknife Resampling, Monte Carlo Simulation.*

***Memorable Tourism Experience (MTE) Assessment Model as Competitive Determinant for Genshin Impact Game with Rapid Appraisal (RAP) Approach***

**Muhammad Adzka Azizy (19106060034)**

*Department of Industrial Engineering  
Faculty of Science and Technology  
State Islamic University of Sunan Kalijaga Yogyakarta*

---

**ABSTRACT**

*This study is aimed to determine the competitiveness of Genshin Impact game with Memorable Tourism Experience (MTE) method as its model and official research framework, including various variable and attribute adjustment to align it with the methodology, with the game as the “tourist attraction”, and the player as the “tourist”. The research is formed by creating a questionnaire about its competitiveness, consisting of seven variables and three attributes per variable. The analysis is conducted by merging several Rapid Appraisal method, consisted of Multidimensional Scaling (MDS), Jackknife Resampling, and Monte Carlo Simulation. The result shows that MDS gave an MTE score with a mark above 75% for every variable except meaningful, with a mark of 64,67%, which categorized as sufficient. The attribute analysis using Jackknife Resampling gave the Involvement variable in the third attribute with the highest mark, with a root mean square (RMS) of 0,0434%, and the lowest score in the third attribute of meaningful, with RMS mark of 0,0343%. The entirety of variable analysis gave hedonism with the highest score, with RMS mark of 0,0426%, and meaningful with the lowest score, with RMS mark of 0,0337%. The Monte Carlo Simulation result gave a score difference between MDS and Monte Carlo for less than 5% deviation, proving the data’s accuracy. The analysis’s conclusion measured Genshin Impact with a superior competitiveness in hedonism, in addition to a part of involvement that must be maintained, and meaningful as a part that needs to be upgraded to increase its competitiveness as a whole.*

**Kata kunci:** *Gacha, Game, Genshin Impact, Memorable Tourism Experience, Questionnaire, Rapid Appraisal, Multidimensional Scaling, Jackknife Resampling, Monte Carlo Simulation*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Industri di masa modern telah melalui berbagai perkembangan pesat dengan kategori dan segmen yang bervariasi. Era industri terkini, yang juga dikenal sebagai industri 4.0, telah mencakup berbagai bidang kerja dengan kontribusi yang signifikan terhadap revolusi teknologi yang disuguhkan (Zezulka, *et al.*, 2017). Seiring dengan beragamnya kebutuhan, serta keinginan dari manusia, industri di era sekarang tidak hanya bergerak pada bidang yang mencakup untuk memudahkan kebutuhan manusia, namun juga meliputi bidang *entertainment* atau hiburan, seperti industri *video game* atau gim video. Dari berbagai macam genre *video game* yang beredar di pasaran, salah satu genre terpopuler di antaranya adalah: *First Person Shooter* (FPS), *Action Adventure*, *Role Playing Game* (RPG), dan lain-lain. Dari sekian banyak genre yang tersedia saat ini, terdapat satu kategori yang mencapai popularitas tertinggi, yaitu *gacha games*. *Gacha game* sendiri tidak merujuk pada genre-nya, namun bentuk monetisasi mereka. Mayoritas *gacha game* menyuguhkan produk mereka dengan gratis atau *free to play*, dengan penjualan *gacha pull* terhadap konsumen dengan probabilitas khusus, serupa dengan tiket undian, untuk memenangkan keuntungan tertentu di dalam *game*-nya, seperti karakter, *resources*, dan lain-lain (Chen & Fang, 2023).

*Gacha game* biasa dioperasikan dengan sistem *live service*, yaitu konten dan model pendapatan dan ketertarikan konsumen didesain melalui sistem berkelanjutan, seperti layanan perangkat lunak (Stanković, 2024), dan genre-nya dapat bervariasi seperti *game* pada umumnya. Beda halnya dengan *game* offline dengan model monetisasi yang menawarkan secara penuh, namun pemain telah dapat merasakan seluruh konten yang ditawarkan. *Gacha game* lebih dependen pada ketertarikan pemain dalam waktu berkelanjutan untuk mempertahankan keuntungan dan keberlangsungannya, sesuai dengan *profit* yang dikaitkan dengan *gacha pull* untuk merasakan konten gamenya secara lebih lengkap dan

menyeluruh. Terdapat berbagai macam *gacha game* di pasaran sekarang, dan salah satunya yang melonjak di popularitas adalah *Genshin Impact*. *Genshin Impact*, yang juga disebut sebagai *Genshin*, adalah *gacha game* buatan MiHoYo (HoYoverse sebagai nama global) dengan genre *open world action RPG*. *Game* ini dirilis pada tahun 28 September 2020, dan telah mencapai popularitas mendunia bagi para *gamer*, menenangkan Golden Joystick Award, yang juga dikenal sebagai National Game Awards pada tahun 2022 (Kaushik, 2022), dan menjadi salah satu game tersukses sepanjang sejarah dalam waktu singkat (Jarvis, 2022).

Terlepas dari kesuksesan *Genshin*, masih terdapat kendala yang umumnya terdapat pada *gacha game*, seperti dependensi *item* virtual berbasis undian (Kesuma & Princes, 2024) di mana kemungkinan dalam memenangkan resource di *Genshin* tergolong cenderung rendah dibandingkan game *gacha* yang lain. Jika ketertarikan dan afinitas pemain tidak mencukupi, atau mereka tidak beruntung dalam *gacha pull*, maka insentif mereka untuk menarik karakter tersebut juga menurun, mengakibatkan hilangnya keuntungan pada periode tertentu. Dari segi developer, ketidakmampuan *gacha game developer* untuk mempertahankan player mereka membuat keuntungan mereka tidak pasti hingga burujung pada kerugian. Sedangkan dari sisi pemain, keterbatasan sumber bagi para pemain yang tidak berkenan untuk menghabiskan uang dalam jumlah besar di dalam *game*-nya, serta kecemasan akan ketertinggalan yang juga ditekankan oleh *game*-nya sendiri, merupakan kendala terbesar bagi pemain, yang dapat membuat mereka jenuh, frustrasi, hingga berhenti memainkan *game*-nya secara keseluruhan.

Untuk menjaga stabilitas dan merentangkan ketertarikan pemain, dibutuhkan metode untuk mengkategorikan dan mengukur faktor mana saja yang merupakan kelebihan dan kekurangan yang terdapat dalam *Genshin Impact*, serta bagian mana yang sudah bagus, ataupun bagian mana yang membutuhkan peningkatan atau *improvement*, Salah satu metode yang dapat digunakan adalah *Memorable Tourism Experience (MTE)*, yaitu memori di mana perasaan dan emosi pengunjung yang dikaitkan dalam pengalaman mereka pada aktivitas wisata (Lee *et al.*, 2017), dengan wisata yang dimaksud mengarah pada

pengalaman pemain dalam memainkan game *Genshin Impact*. Alat yang digunakan untuk mengolah data adalah *rapid appraisal* (RAP), yaitu sebuah metode kalkulasi yang menarik berbagai informasi dan data, seringkali dalam situasi ketika ruang lingkup dan waktu bersifat terbatas (USAID, 2010). Variabel penelitian mencakup faktor yang dapat menjadi keunggulan kompetitif pada game *Genshin Impact*, hingga variabel yang masih dianggap kurang dalam segi daya saing .

Sesuai dengan metode MTE dan data yang akan diteliti, diharapkan bahwa hasil analisa dapat dijadikan acuan sebagai *improvement*, baik dari segi pemain untuk mempertahankan ketertarikan mereka untuk terus bermain, maupun dari segi *developer* untuk menjaga keberlangsungan *game*-nya. Analisis dapat digunakan sebagai acuan untuk mengukur kesuksesan *Genshin*, serta referensi yang dapat diaplikasikan ke industri *game* lain, baik yang *gacha* maupun *non-gacha*.

## **1.2 Pertanyaan Penelitian**

Pertanyaan Penelitian yang terdapat pada studi ini adalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang memengaruhi kesuksesan *Genshin Impact* berdasarkan model *Memorable Tourism Experience* (MTE)?
2. Bagaimana usulan *improvement* sesuai dengan hasil analisa pada metode *Memorable Tourism Experience* (MTE)?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian pada studi ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui faktor yang memengaruhi kesuksesan *Genshin Impact* berdasarkan model *Memorable Tourism Experience* (MTE).
2. Menentukan usulan *improvement* sesuai dengan hasil analisa pada metode *Memorable Tourism Experience* (MTE).

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam studi ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil penelitian dapat digunakan untuk mengidentifikasi perkembangan

dan kesuksesan *gacha game*, yang merupakan bagian dari media *mainstream* saat ini. Kesuksesan *Genshin Impact* dapat dijadikan sebagai tolak ukur dengan industri *game* lain, dengan setiap faktornya sebagai acuan.

### **1.5 Batasan Penelitian**

Batasan yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Subjek kuesioner merupakan semua orang yang telah memainkan *game Genshin Impact* khusus bagi para pemain *free to play* (yang tidak mengeluarkan uang sama sekali), hingga pemain *low spender* (menghabiskan uang maksimal sebesar 100\$ pada game-nya).

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Rangkaian penulisan terbagi menjadi lima bab, dimulai dari bab satu yang mengandung latar belakang serta indikator yang mencetuskan penelitian, yaitu penilaian model monetisasi *Genshin Impact*. Indikator tersebut akan dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, dan sistematika penulisan. Lalu, bab dua akan diawali dengan penelitian terdahulu untuk menguatkan reliabilitas dari penelitian yang akan dilaksanakan, dilanjutkan dengan landasan teori sebagai basis operasi dalam mengumpulkan serta menganalisis data. Selanjutnya, bab tiga berfokus pada metodologi yang telah ditetapkan pada landasan teori sebagai alur penelitian, yaitu metode *Memorable Tourism Experience* dengan model kalkulasinya, yaitu *Rapid Appraisal (RAP)*. Selanjutnya, bab empat akan mengandung himpunan data yang telah dikumpulkan pada metode penelitian. Data akan dianalisis sesuai dengan metode RAP hingga hasil akhir serta evaluasi telah didapatkan dan sesuai dengan sistem penelitian. Terakhir, bab lima mengandung Kesimpulan pada penelitian yang telah dilaksanakan, serta saran yang dapat dimasukkan untuk meningkatkan kualitas penelitian dan juga faktor kesuksesan pada *game* serta industrinya yang telah diteliti.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penilaian model MTE sebagai penentu daya saing pada *Game Genshin Impact* ini, kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. *Game Genshin Impact* telah memenuhi daya saing di atas rata-rata, sesuai dengan kuesioner yang telah dikumpulkan dan diolah, memberikan atribut daya saing yang baik, yaitu  $> 75\%$  pada setiap atribut, dengan pengecualian satu atribut, yaitu meaningful dengan nilai sebesar 64,67%, yang masih terletak di antara 50,01 – 75,00, kategori yang masih dianggap cukup untuk memenuhi daya saing.
2. *Improvement* pada game ini dapat ditekankan pada tiap atributnya yang telah unggul, untuk menegaskan karakteristik utama mereka yang telah memenuhi ketertarikan pemain dengan menguatkannya lagi, serta memenuhi atribut yang masih tergolong kurang sebagai daya saing mereka, yaitu meaningful, sehingga daya saing dapat memenuhi standar kompetitif ( $> 75\%$ ) tanpa mengorbankan daya saing indikator yang lain, sehubungan dengan naiknya indikator tersebut akan meningkatkan daya saing indikator yang lain secara bersamaan. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah meningkatkan *production quality*, presentasi cerita dan kualitas narasi dan naskah.

#### 5.2 Saran Penelitian Selanjutnya

Saran yang dapat diberikan pada penelitian selanjutnya berdasarkan penelitian ini adalah:

1. Menggunakan batasan penelitian yang berbeda, agar tolak ukur penelitian hingga hasil yang diberikan dapat mencakup pemahaman yang lebih komprehensif dan dapat mengungkapkan perspektif berbeda agar penelitian dapat lebih kukuh dan mengarah pada kesimpulan yang lebih reliabel.
2. Menggunakan sampel data yang lebih luas agar hasil dapat memberikan representasi yang lebih luas pada suatu populasi pada umumnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bergonse, Raffaello V. (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal*, 6(1). DOI:10.1007/s40869-017-0045-4
- Carrol, Joseph. (2017). Minds and Meaning in Fictional Narratives: An Evolutionary Perspective. *Review of General Psychology forthcoming*, (2). DOI:10.1037/gpr0000104.
- Chen, Canhui, & Fang, Zhixuan. (2023). Gacha Game Analysis and Design. *Proceedings of the ACM on Measurement and Analysis of Computing Systems*, 7(1), 1-45. <https://doi.org/10.1145/3579438>
- Chen, Han, & Rahman, Imran. (2018). Cultural tourism: An analysis of engagement, cultural contact, memorable tourism experience and destination loyalty. *Tourism Management Perspectives*, (26), 153-163. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2017.10.006>
- Chernick, Michael R. (2011). The jackknife: a resampling method with connections to the bootstrap. *WIREs Computational Statistics*, 4(2), 224-226. <https://doi.org/10.1002/wics.202>
- Coelho, Mariana, Gosling, Marlusa. (2018). Memorable Tourism Experience (MTE): scale proposal and test. *Tourism & Management Studies*. 14(4), 15-24. DOI:10.18089/tms.2018.14402
- Coghlan, Alexandra, & Carter, Lewis. (2020). Serious games as interpretive tools in complex natural tourist attractions. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, (42), 258-265. <https://doi.org/10.1016/j.jhtm.202>
- Cornelisse, Miranda. (2018). Understanding memorable tourism experiences: A case study. *Research in Hospitality Management*, 8(2), 93–99. <https://doi.org/10.1080/22243534.2018.1553370>
- Delialioğlu, Rabia Albayrak, Dumanoglu, Hatice, Erdogan, Veli, Dost, Said Efe. (2022) Multidimensional scaling analysis of sensory

- characteristics and quantitative traits in wild apricots. *Turkish Journal of Agriculture and Forestry*, 46(2), 160-172.
- Efron, B. & Tibshirani, R.J. (1993). *An Introduction to the Bootstrap*. Chapman & Hall, New York.
- Hidayanto, M., S., Supiandi, Yahya, S., Amien, L. I. (2016). Analisis Keberlanjutan Perkebunan Kakao Rakyat di Kawasan Perbatasan Pulau Sebatik, Kabupaten Nunukan, Provinsi Kalimantan Timur. *Jurnal Agro Ekonomi*, 27(2), 213-229.
- Hout, Michael C., Papesh, Megan H., Goldinger, Stephen D. (2012). Multidimensional Scaling. *WIREs Cognitive Science*, 4(1), 93-103. <https://doi.org/10.1002/wcs.1203>
- Hughes, Nathan Gerard Jayy. (2023). *Understanding specific gaming experiences: the case of open world games*. PhD thesis, University of York.
- Hull, Damien C., Williams, Glenn A., Griffiths, Mark D. (2013). Video game characteristics, happiness and flow as predictors of addiction among video game players: A pilot study. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 145-152. DOI: 10.1556/JBA.2.2013.005
- Ghozali, Imam. (2018). *Desain Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Semarang: Yoga Pratama.
- Jarvis, Will. (2022). *Chinese Genshin Impact is one of the most-profitable video games on Earth. It balances mass appeal with Beijing's blessing*. <https://theworld.org/stories/2022/06/21/genshin-impact-one-world-s-most-popular-video-games-break-chinese-govt-policy>
- Jiang, Shan, Moyle, Brent, Yung, Ryan, Tao, Li, Scott, Noel. (2022). Augmented reality and the enhancement of memorable tourism experiences at heritage sites. *Current Issues in Tourism*, 26(2), 242–257. <https://doi.org/10.1080/13683500.2022.2026303>
- Kaushik, Astitava. (2022). *Genshin Impact Proves It's Worth Even After 2*

*Years of Launch by Receiving a Prestigious Award at Golden Joystick Award 2022.* <https://www.essentiallysports.com>

Kesuma, Adidharma Ekaputra, Princes, Elfindah. (2024). Antecedents of Gacha gaming intention: Extending UTAUT2 with structural video game characteristics. *Computers in Human Behavior Reports*, (14). <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2024.100405>

Kholil, (2014). The Use of MDS (Multidimensional Scaling) Method to Analyze the Level of Sustainability of Fisheries Resources Management in Thousand Islands, Indonesia. *International Journal of Marine Science*. 4(27), 245-252. DOI:10.5376/ijms.2014.04.0027

Kim, Jong-Hyeong, Badu-Baiden, Frank, Kim, Seongseop Sam, Koseoglu, Mehmet Ali, Baah, Nancy Grace. (2023). Evolution of the Memorable Tourism Experience and Future Research Prospects. *Journal of Travel Research*. 63(6), 1315-1334.

<https://doi.org/10.1177/00472875231206545>

Kim, Jong-Hyeong, Ritchie, J.R. Brent, McCormick, Bryan P. (2012). Development of a Scale to Measure Memorable Tourism Experiences. *Journal of Travel Research*. 51(1). 12-25.

DOI:10.1177/0047287510385467

Lee, Choong Ki, Song, Hak Jun, Park, Jin Ah, Hwang, Yoo Hee, Reisinger, Yvette. (2015). The Influence of Tourist Experience on Perceived Value and Satisfaction with Temple Stays: The Experience Economy Theory. *Journal of Travel and Tourism Marketing*. 4(32). 401-415.

Laela, Ela. (2024). Understanding memorable tourism experiences and revisit intention from destination service quality. *Jurnal Manajemen Bisnis dan Kewirausahaan*.

8(5). 1197-1206. DOI:10.24912/jmbk.v8i5.29967

- Lubbe, Berendien, Du Preez, Elizabeth Ann, Douglas, Anneli, Fairer-Wessels, Felicite. (2017). *Does one size fit all? Using the same Memorable Tourist Experience (MTE) Scale to measure MTEs across divergent major tourist attractions*. Conference: 48th TTRA Conference. Quebec, Canada
- Mizutani, Wilson K., Daros, Vinícius K., Kon, Fabio. (2021) Software architecture for digital game mechanics: A systematic literature review. *Entertainment Computing*, (38).  
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2021.100421>
- Muhammad, Ardiansyah, Aisjah, Siti, Rofiq, Ainur. (2018). Penilaian Memorable Tourism Experience Sebagai Faktor Penentu Daya Saing Destinasi Wisata dengan Menggunakan Pendekatan Rapid Appraisal (RAP). *Mix Jurnal Ilmiah Manajemen*. 8(2). 272-291. DOI:10.22441/mix.2018.v8i2.006
- Nielsen, Egenfeldt Simon, Smith, Jonas Heide, Tosca, Susana Pajares. (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction, Fourth Edition*. Routledge, USA.
- Oliver, Mary Beth, Bowman, David Nicholas, Woolley, Julia K., Rogers, Ryan. (2015). Video Games as Meaningful Entertainment Experiences. *Psychology of Popular Media Culture*, 5(4). DOI:10.1037/ppm0000066
- Ozili, Peterson K. (2022). The Acceptable R-Square in Empirical Modelling for Social Science Research. *SSRN Electronic Journal*. DOI:10.2139/ssrn.4128165
- Pitic, Alina E., Pitic, Andrada A.E. (2022). The Positive Effects of Video Games on the Human Mind. *International Journal of Advanced Statistics and IT&C for Economics and Life Sciences*, 12(2), 24-31. DOI:10.2478/ijasitels-2022-0004
- Rubinstein, Reuven Y., Kroese, Dirk P. (2017). *Simulation and the Monte Carlo Method, Third Edition*. John Wiley & Sons, New Jersey.

- Ruzic, Maja, Strnak, Hrvoje, Debeljuh, Andrea. (2015). Online Video Games and Young People. *International Journal of Research in Education and Science*, 2(1), 94. DOI:10.21890/ijres.19610
- Schutter, Bob De, Brown, Julie A. (2015). Digital Games as a Source of Enjoyment in Later Life. *Games and Culture*, 11(1-2), 28-52. doi.org/10.1177/1555412015594273
- Sekine, M., Tamura, T., Yoshida, M., Fujimoto, T. (2013). A gait abnormality measure based on root mean square of trunk acceleration. *Journal of NeuroEngineering and Rehabilitation*. 10(1), 118.
- Stanković, Stanislav. (2024). *Game Design for Free-to-Play Live Service*. Springer Nature, Switzerland.
- Sthapit, Eroze. (2013). *Tourist' Perception of Memorable Experiences: Testing the Memorable Tourism Experience Scale (MTEs) Among Tourists to Rovaniemi, Lapland*. Tourism Research, EMACIM Studies.
- Tiwari, Abhijeet Vikramaditya, Bajpai, Naval, Pandey, Prasant Kumar. (2022). The measurement model of novelty, memorable tourism experience and revisit intention in tourists. *Leisure/Loisir*. 48(1). 103–121. <https://doi.org/10.1080/14927713.2023.2187864>
- Tiwari, Abhijeet Vikramaditya, Bajpai, Naval, Pandey, Prasant Kumar. (2024). Understanding the influence of meaningfulness on memorable tourism experience (MTE) to invoke revisit intention in tourists with moderating effect of the perceived risk of COVID-19. *Leisure/Loisir*. 1–24. <https://doi.org/10.1080/14927713.2024.2399603>
- Tiwari, Abhijeet Vikramaditya, Bajpai, Naval, Singh, Deependra, Vyas, Vishal. (2021). Antecedents of hedonism affecting memorable tourism experience (MTE) leading to revisit intention in tourists. *International Journal of Tourism Cities*. 8(3). 588-602. <https://doi.org/10.1108/IJTC-03-2021-0043>

- Toto, Serkan. (2012). *Gacha: Explaining Japan's Top Money-Making Social Game Mechanism*. Kantan Games.
- USAID. (2010). Performance Monitoring and Valuation: Using Rapid Appraisal Methods. *TIPS*, 2(5), 1-6.
- Vidqvist, Joel. (2019). *Open-world Game Design Case Study The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Business Information Systems Game Production, Finland.
- Wei, Chao, Zhao Weiyan, Zhang, Chaozhi. (2019). Psychological factors affecting memorable tourism experiences. *Asia Pacific Journal of Tourism Research*. 24(7), 619-632.  
<https://doi.org/10.1080/10941665.2019.1611611>
- Wood, Austin (2024). *It's taken 4 years and roughly \$900 million, but Genshin Impact is a better open-world RPG than ever after update 5.0*. gamesradar.
- Xu, Feifei, Tian, Feng, Buhalis, Dimitrios, Weber-Sabil, Jessika. (2015). Tourists as Mobile Gamers: Gamification for Tourism Marketing. *Journal of Travel & Tourism Marketing*. 33(8), 1-19.  
 DOI:10.1080/10548408.2015.1093999
- Zagal, José P., Deterding, Sebastian. (2018). *Definitions of "Role-Playing Games"*. Routledge, USA.
- Zezulka, F., Marcon, P., Vesely, I., Sajdl, O. (2017). Industry 4.0 – An Introduction in the phenomenon. *Ifac-PaepersOnLiune*, 49(25), 8-12.  
<https://doi.org/10.1016/j.ifacol.2016.12.002>