

**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE AHP-ENTROPY UNTUK ANALISIS FAKTOR-FAKTOR  
YANG MEMPENGARUHI PREFERENSI MAHASISWA UNDIP DALAM MEMILIH  
GAME HOYOVERSE**

***APPLICATION OF THE AHP-ENTROPY METHOD FOR ANALYZING FACTORS  
INFLUENCING UNDIP STUDENTS' PREFERENCES IN CHOOSING HOYOVERSE  
GAMES***



**MUHAMAD BAGAS ADITYA THAHER**

**24010119140118**

**DEPARTEMEN MATEMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2026**

**HALAMAN JUDUL**  
**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE AHP-ENTROPY UNTUK ANALISIS FAKTOR-FAKTOR  
YANG MEMPENGARUHI PREFERENSI MAHASISWA UNDIP DALAM MEMILIH  
GAME HOYOVERSE**

***APPLICATION OF THE AHP-ENTROPY METHOD FOR ANALYZING FACTORS  
INFLUENCING UNDIP STUDENTS' PREFERENCES IN CHOOSING HOYOVERSE  
GAMES***

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh derajat Sarjana Matematika  
(S.Mat)



**MUHAMAD BAGAS ADITYA THAHER**

**24010119140118**

**DEPARTEMEN MATEMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN MATEMATIKA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2026**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**

**PENERAPAN METODE AHP-ENTROPY UNTUK ANALISIS FAKTOR-  
FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PREFERENSI MAHASISWA UNDIP  
DALAM MEMILIH *GAME* HOYOVERSE**

Disusun oleh:

MUHAMAD BAGAS ADITYA THAHER

24010119140118

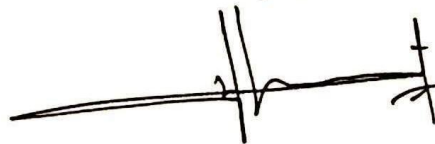
Telah diajukan pada tanggal 20 Mei 2026

Penguji,



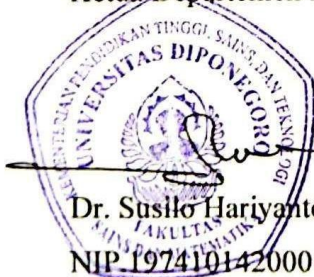
Jovian Dian Pratama, S.Mat., M.Mat  
NIP. 199708282024061002

Pembimbing II,



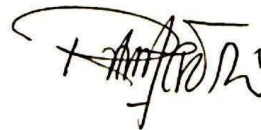
Dr. Sutrisno, S.Si., M.Sc.  
NIP. 198609012014041003

Ketua Departemen Matematika,



Dr. Susilo Hariyanto S.Si., M.Si.  
NIP. 197410142000121001

Pembimbing I,



Ratna Herdiana, M.Sc., Ph.D.  
NIP. H.7.196411242019092001

**ABSTRAK**

**PENERAPAN METODE AHP-ENTROPY UNTUK ANALISIS FAKTOR-FAKTOR  
YANG MEMPENGARUHI PREFERENSI MAHASISWA UNDIP DALAM MEMILIH  
GAME HOYOVERSE**

Oleh :

Muhamad Bagas Aditya Thaher

24010119140118

*Game* HoYoverse seperti *Genshin Impact*, *Honkai: Star Rail*, dan *Zenless Zone Zero* menjadi fenomena populer di kalangan mahasiswa, termasuk mahasiswa Universitas Diponegoro (UNDIP). Pemilihan *game* oleh pemain dipengaruhi oleh berbagai faktor, mulai dari pengalaman bermain, aspek sosial, kualitas *developer*, hingga nilai ekonomi dalam *game*. Namun, belum banyak penelitian yang secara sistematis mengukur faktor-faktor tersebut menggunakan pendekatan kuantitatif berbasis pengambilan keputusan multikriteria. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis faktor-faktor yang memengaruhi mahasiswa UNDIP dalam memilih dan memainkan *game* HoYoverse dengan menggunakan kombinasi metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP) dan Entropy. Data dikumpulkan melalui kuesioner Likert kepada responden mahasiswa UNDIP dengan sampel sebanyak 50 orang. Metode AHP digunakan untuk memperoleh bobot subjektif berdasarkan persepsi pemain melalui perbandingan berpasangan, sedangkan metode Entropy digunakan untuk menentukan bobot objektif berdasarkan variasi data empiris. Bobot akhir diperoleh dari penggabungan kedua metode tersebut untuk menghasilkan prioritas yang lebih stabil dan komprehensif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor Pengalaman Bermain memiliki bobot paling dominan dalam memengaruhi mahasiswa UNDIP untuk memilih *game* HoYoverse, diikuti oleh Faktor Kepercayaan terhadap *Developer* HoYoverse. Faktor Ekonomi dalam *Game* dan Motivasi Psikologis menempati posisi berikutnya dengan bobot yang lebih rendah. Temuan ini menegaskan bahwa meskipun *game* HoYoverse menggunakan sistem gacha dan memiliki elemen ekonomi, keputusan mahasiswa untuk bermain lebih kuat dipengaruhi oleh kualitas pengalaman permainan dan keterlibatan komunitas. Penelitian ini memberikan kontribusi pada *development* studi pengambilan keputusan dalam konteks *game online* serta dapat menjadi acuan bagi *developer* dan peneliti selanjutnya untuk memahami preferensi pemain secara lebih mendalam.

**Kata kunci** : AHP–Entropy, HoYoverse, preferensi pemain, mahasiswa UNDIP, analisis multikriteria.

## ABSTRACT

### ***APPLICATION OF THE AHP-ENTROPY METHOD FOR ANALYZING FACTORS INFLUENCING UNDIP STUDENTS' PREFERENCES IN CHOOSING HOYOVERSE GAMES***

by

Muhamad Bagas Aditya Thaher

24010119140118

HoYoverse games such as Genshin Impact, Honkai: Star Rail, and Zenless Zone Zero have become a popular phenomenon among university students, including those at Diponegoro University (UNDIP). Players' choices of games are influenced by various factors, ranging from gameplay experience and social aspects to developer reputation and in-game economic value. However, limited research has systematically measured these factors using a quantitative, multi-criteria decision-making approach. This study aims to analyze the factors that influence UNDIP students in selecting and playing HoYoverse games by employing a combination of the Analytic Hierarchy Process (AHP) and the Entropy method. Data were collected using a Likert questionnaire administered to 50 UNDIP student respondents. The AHP method was used to obtain subjective weights based on players' perceptions through pairwise comparisons, while the Entropy method was utilized to determine objective weights derived from the variability of empirical data. The final weights were obtained by combining both methods to produce a more stable and comprehensive prioritization. The results show that Gameplay Experience is the most dominant factor influencing UNDIP students in choosing HoYoverse games, followed by Social and Community Factors and Trust in the HoYoverse Developer. In-Game Economic Factors and Psychological Motivation ranked lower in comparison. These findings indicate that although HoYoverse games employ gacha systems and include economic elements, students' decisions to play are more strongly driven by gameplay quality and community engagement. This study contributes to the development of decision-making research in the context of online gaming and can serve as a reference for developers and future researchers seeking to gain a deeper understanding of player preferences.

**Keyword** : AHP–Entropy, HoYoverse, player's preference, UNDIP students, multicriteria analysis