

**ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) APLIKASI GAME CLASH OF
CLANS MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(UEQ)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi (Bilingual)

Jenjang Strata-1



Oleh:

Agung Al Hafidh

NIM. 09031382025155

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI GAME CLASH
OF CLANS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian

Studi di Program Studi Sistem Informasi SI

Oleh

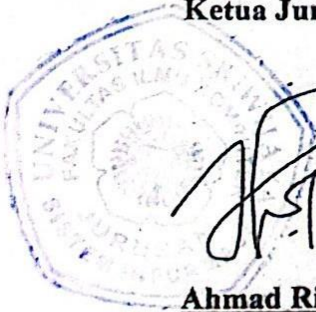
Agung Al Hafidh (09031382025155)

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi

Palembang, 10 Juli 2024

Pembimbing



Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.

NIP. 199110102018032001

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Agung Al Hafidh
NIM : 09031382025155
Program Studi : Sistem Informasi
Judul Skripsi : Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi Game
Clash Of Clans Menggunakan Metode User
Experience Questionnaire (UEQ)

Hasil pengecekan *software authenticate/Turnitin* : 11%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil dari plagiat. Apabila ditemukan unsur plagiat dalam laporan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Palembang, 10 Juli 2024



Agung Al Hafidh

NIM.09031382025155

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diterima untuk dipublikasikan pada Jurnal INFORMATION SYSTEMS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS (ISBI) (Sinta 4) pada :

Hari : Selasa
Tanggal : 19 Desember 2023
Nama : Agung Al Hafidh
NIM : 09031382025155
Judul Jurnal : Analisis User Experience (UX) Pada Aplikasi *Game Clash Of Clans* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*

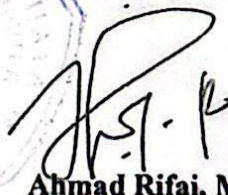
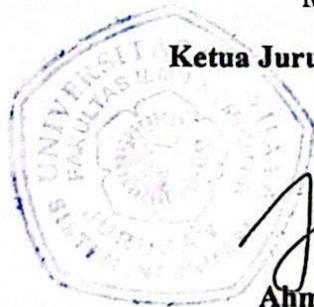
Tim Pembimbing :

1. Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Maka (Ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, "Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), sesungguhnya azab-Ku benar-benar sangat keras."

(Q.S Ibrahim: 7)

Motto

"Happiness is not by chance, but by choice." - Jim Rohn

Karya ini dipersembahkan kepada :

- Ibu Isnati dan Bapak Alm. Agus Prastiana S.E, Beserta keluarga besar penulis
- Pihak – Pihak yang terlibat dalam pembuatan skripsi ini
- Para Sahabat Seperjuangan dan rekan-rekan penulis
- Kekasihku Gebrila Permata Calista yang selalu menemani
- Universitas Sriwijaya
- Diri saya sendiri

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah rabbil'alamin. Segala puji serta syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Analisis *User Experience* (UX) Pada Aplikasi *Game* Clash Of Clans Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”. Shalawat beriring salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW beserta keluarga dan sahabatnya.

Dalam penulisan Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi untuk kedepannya. Maka dari itu, penulis berharap semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi kita semua khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Selama penyelesaian Laporan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan, kesehatan, dan mendengarkan setiap doa sehingga Penulis mampu menyelesaikan Skripsi ini dengan baik.

2. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
4. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T. selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya dalam memberikan arahan, bimbingan, nasehat, saran, dan kritik yang sangat membangun untuk Penulis selama penyusunan Skripsi ini.
5. Seluruh Dosen Sistem Informasi beserta Staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada Penulis selama menjalankan perkuliahan.
6. Kedua orang tua, saudara, serta keluarga besar saya yang senantiasa memberikan doa, semangat, dukungan, dan saran yang sangat bermanfaat agar selalu melakukan yang terbaik.
7. Kepada kekasihku Gebrila Permata Calista yang selalu membantu dan memberikan dukungan dengan tulus untuk semangat dalam menyelesaikan Skripsi ini hingga tuntas.
8. Kepada teman-teman saya yang selalu memberikan semangat dan bantuan untuk menyelesaikan dunia perkuliahan ini dengan kenangan yang indah.
9. Kepada teman-teman seperjuangan Sistem Informasi Bilingual B 2020 dan seluruh teman-teman di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang sudah bersama dan mengisi hari-hari perkuliahan.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan, Oleh karena itu penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar lebih baik lagi untuk kedepannya. Penulis juga berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi mahasiswa Fakultas

Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya secara langsung ataupun tidak langsung sebagai sumbangan pikiran dalam peningkatan mutu pembelajaran.

Palembang, 10 Juli 2024

Penulis,



Agung Al Hafiidh

NIM. 09031382025155

**ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) PADA APLIKASI GAME CLASH
OF CLANS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

Oleh

Agung Al Hafiidh 0903132025155

ABSTRAK

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat dan memenuhi kebutuhan masyarakat untuk memudahkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan hiburan, bahkan memenuhi kebutuhan olahraga dikalangan masyarakat era revolusi industri generasi 4.0. Yang sedang marak saat ini adalah *Clash of clans* atau lebih dikenal dengan “CoC” Salah satu *game* yang cukup populer dikalangan anak – anak muda. Berdasarkan 54,9jt ulasan pada perangkat *Android* dan 2,3jt ulasan perangkat *iOS* masih saja mendapatkan ulasan yang negatif dari para user CoC itu sendiri yang merasa belum puas terhadap fitur maupun keamanan *game* tersendiri. Dari permasalahan diatas, maka dapat dilakukan evaluasi *User Experience* (UX) menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang merupakan analisis ulasan pengalaman pengguna guna meningkatkan kualitas *game* yang dilihat berdasarkan enam variable yang berbeda. Ulasan dilakukan dengan menyebarkan kuisisioner online berupa *google form* yang terdiri dari 26 pertanyaan dan berhasil mengumpulkan 105 responden. Kemudian setelah analisis dilakukan menghasilkan kesimpulan bahwa semua aspek pada aplikasi *game Clash Of Clans* mendapatkan nilai evaluasi positif yakni dengan nilai mean > 0.8 mulai dari aspek *Attractiveness* (Daya Tarik), *Perspiciuity* (Kejelasan), *Efficiency* (Effisiensi),

Dependability (Ketepatan), *Stimulation* (Stimulasi), dan *Novelty* (Kebaruan). Akan tetapi, pada aspek *Dependability* (Ketepatan) ada salah satu indikatornya memiliki nilai evaluasi netral yakni indikator dapat di prediksi atau tidak dapat di prediksi. Hal tersebut berpengaruh karena nilai *mean* yang dihasilkan berdasarkan grafik hasil *Benchmark* yakni "*Below Average*". Berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada *game Clash of Clans* dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan aplikasi ini sebagian user merasa puas akan tetapi perlu adanya perbaikan pada *game* ini dengan memberikan fitur keamanan yang lebih canggih dan memberikan inovasi yang berkelanjutan.

Kata Kunci: *Clash of Clans, Pengalaman Pengguna, User Experience Questionnaire (UEQ), Evaluasi, Ulasan.*

**ANALYSIS OF USER EXPERIENCE (UX) IN THE CLASH OF CLANS
GAME APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

By

Agung Al Hafidh 09031382025155

ABSTRACT

Information technology is currently developing very rapidly and meets people's needs to make work easier, fulfill entertainment needs, and even fulfill sports needs among people in the era of the industrial revolution generation 4.0. What is currently popular is Clash of clans or better known as "CoC". One game that is quite popular among young people. Based on 54.9 million reviews on Android devices and 2.3 million reviews on iOS devices, it still gets negative reviews from CoC users themselves who are not satisfied with the features or security of the game itself. From the problems above, a User Experience (UX) evaluation can be carried out using the User Experience Questionnaire (UEQ) method, which is an analysis of user experience reviews in order to improve the quality of the game based on six different variables. The review was carried out by distributing an online questionnaire in the form of a Google form consisting of 26 questions and succeeded in collecting 105 respondents. Then, after the analysis was carried out, it was concluded that all aspects of the Clash Of Clans game application received positive evaluation values, namely with a mean value > 0.8 starting from the aspects of Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependabilit(Accuracy), Stimulation (Stimulation), and Novelty (Novelty). However, in the Dependability aspect, one of

the indicators has a neutral evaluation value, namely the indicator can be predicted or cannot be predicted. This is influential because the resulting mean value is based on the benchmark results graph, namely "below average". Based on the analysis that has been carried out on the Clash of Clans game, it can be concluded that in using this application some users are satisfied, but there needs to be improvements to this game by providing more sophisticated security features and providing continuous innovation.

Keywords: *Clash of Clans, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Evaluation, Reviews.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Batasan Masalah	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Game	8
2.1.1 Game Online	8
2.1.2 Genre Strategy.....	9
2.2 Clash Of Clans	10
2.3 User Experience (UX).....	11
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ).....	12
2.5 Kuesioner	14
2.6 Populasi dan Sampel	14
2.6.1 Populasi	14
2.6.2 Sampel.....	15
2.7 Data Analysis Tools UEQ	16
2.8 Indikator Penelitian	20

BAB III METEDOLOGI PENELITIAN.....	22
3.1 Alur Penelitian.....	22
3.2 Studi Literatur	22
3.3 Masalah dan Tujuan Penelitian	23
3.3.1 Masalah Penelitian	23
3.3.2 Tujuan Penelitian	23
3.4 Metode Penelitian	23
3.5 Instrumen Penelitian	24
3.5.1 Memperkenalkan Kuesioner	24
3.5.2 Profil Responden.....	25
3.5.3 Pertanyaan Kuesioner	25
3.6 Sebar Kuesioner	26
3.7 Populasi Penelitian.....	27
3.7.1 Teknik Pengambilan Sampel	27
3.7.2 Sampel Penelitian.....	27
3.8 Olah Data	28
3.9 Kesimpulan dan Saran	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	29
4.1 Analisis <i>Inconsistency</i> Data	29
4.1.1 Hasil Analisis <i>Inconsistency</i> Data	29
4.1.2 Pembahasan Hasil Analisis <i>Inconsistency</i> Data.....	30
4.2 Analisis Karakteristik Responden	31
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	31
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Asal Provinsi	32
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia.....	33
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama.....	34
4.3 Analisis Statistik Deskriptif	34
4.3.1 Analisis Nilai UX Aplikasi Clash Of Clans	35
4.4 Rekomendasi Perbaikan.....	41
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	43

5.1 Kesimpulan	43
5.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pemain Aktif Clash Of Clans 3 Tahun Terakhir.....	11
Gambar 2.2 Contoh Skala UEQ.....	13
Gambar 2.3 Skala UEQ	13
Gambar 2.4 Tampilan Awal UEQ <i>Data Analysis Tools Version 12</i>	17
Gambar 2.5 Tampilan Sheet “Data” Pada UEQ <i>Data Analysis Tools</i>	18
Gambar 3.1 Alur Penelitian	22
Gambar 3.2 Perkenalan Kuesioner	25
Gambar 3.3 Profil Responden.....	25
Gambar 4.1 Hasil Analisis <i>Inconsistency Data</i>	30
Gambar 4.2 <i>Update Data</i>	31
Gambar 4.3 Diagram Berdasarkan Asal Provinsi	32
Gambar 4.4 Nilai Mean Skala UEQ Aplikasi Game Clash Of Clans	35
Gambar 4.5 Nilai <i>Mean</i> Setiap Item Skala UEQ	36

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Pertanyaan Pada Metode UEQ.....	26
Tabel 4.1 Berdasarkan Jenis Kelamin	32
Tabel 4.2 Berdasarkan Usia.....	33
Tabel 4.3 Berdasarkan Lama Penggunaan Aplikasi	34
Tabel 4.4 Skala Mean Pada UEQ	35
Tabel 4.5 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Attractiveness</i>	36
Tabel 4.6 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Perspicuity</i>	37
Tabel 4.7 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Efficiency</i>	38
Tabel 4.8 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Dependability</i>	38
Tabel 4.9 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Stimulation</i>	39
Tabel 4.10 Nilai <i>Mean</i> Skala <i>Novelty</i>	39
Tabel 4.11 Hasil <i>Benchmark</i> Skala UEQ	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Kesediaan Membimbing	A
Lampiran B. Form Pengajuan Topik Skripsi	B
Lampiran C. Surat Keputusan Tugas Akhir (SK TA).....	C
Lampiran D. Kuesioner Penelitian	D
Lampiran E. Data Penelitian	E
Lampiran F. Similarity Check.....	F
Lampiran G. Surat Keterangan Pengecekan Similarity.....	G
Lampiran H. Bukti Publikasi Jurnal.....	H
Lampiran I. Kartu Konsultasi.....	I

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat (Ismiyana Putri et al., n.d.) dan memenuhi kebutuhan masyarakat untuk memudahkan pekerjaan, memenuhi kebutuhan hiburan, bahkan memenuhi kebutuhan olahraga dikalangan masyarakat era revolusi industri generasi 4.0. Secara spesifik, era revolusi industri ditandai dengan kemajuan teknologi di segala aspek kehidupan (Lin et al., 2019). Terutama pada saat ini, game sendiri telah menjadi industri yang sangat menjanjikan karena menghadirkan banyak interaksi dengan para pemainnya.

Permainan, atau dalam bahasa Inggris disebut "game" adalah aktivitas yang melibatkan interaksi, hiburan, dan aturan tertentu. Permainan bisa dimainkan untuk tujuan rekreasi, pendidikan, atau bahkan kompetisi. Salah satu game yang cukup populer dikalangan anak –anak muda yaitu Clash of clans atau lebih dikenal dengan “CoC”.

Clash of Clans atau lebih dikenal dengan “COC” merupakan sebuah permainan strategi berbasis mobile yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan game Finlandia, Supercell. Game ini pertama kali dirilis untuk platform iOS pada bulan 2 Agustus 2012, kemudian untuk Android pada bulan 7 Oktober 2013. Dari 54,9jt ulasan pada perangkat Android dan 2,3jt ulasan perangkat iOS masih saja mendapatkan ulasan yang negatif dari para pemain yang merasa belum puas terhadap fitur maupun keamanan game tersendiri.

Selain itu berdasarkan fenomena yang terjadi dilapangan, dalam permainan game online clash of clans memerlukan waktu yang relatif lama, karena untuk menyerang pemain lain kita harus menyiapkan pasukan. Dalam menyiapkan pasukan ini memerlukan waktu 2 menit hingga 45 menit tergantung dari jenis pasukan yang ingin kita gunakan dalam menyerang pemain lawan. Pada sisi ketepatan waktu game ini dinilai cukup negatif dan memakan waktu yang lama.

Hal ini akan berdampak dengan banyaknya pengguna game COC. Jika game seluler tidak dapat menarik pemain dalam waktu singkat, para pemain akan keluar dari permainan segera, dan tidak lagi membukanya. Terlebih lagi, pemain akan menghapus game untuk melepaskan ruang penyimpanan. Oleh karena itu, UX memainkan peran penting di era game mobile khususnya COC. Faktanya, kualitas UX game yang lebih baik dapat mengurangi waktu belajar yang sangat singkat dan memberikan pengalaman user game yang lebih baik (Jin & Guan, 2017).

Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukan analisis ulasan pada pengalaman pengguna meningkatkan kualitas game, Ulasan pengguna mengandung informasi penting dan berguna untuk memperbaiki dan mengembangkan game (Kresnanto et al., 2020). Untuk itu, dapat dilakukan evaluasi User Experience (UX) menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). User Experience (UX) merupakan suatu pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat menggunakan suatu teknologi tertentu (Supriyono et al., n.d.).

User Experience (UX) menilai seberapa kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap sebuah produk, sistem, dan jasa (Nurhayati et al., 2019). Oleh

sebab itu pengalaman pengguna bisa diuji untuk mendapatkan penilaian secara objektif dari pengguna saat berinteraksi secara langsung dengan produk (Prasetyo et al., 2021). Salah satu instrumen yang kuat untuk mengukur User Experience (UX) adalah User Experience Questionnaire (UEQ), yang telah digunakan untuk mengukur secara kuantitatif "Kualitas Pragmatis" (atribut yang berhubungan dengan tugas) dan "Kualitas Hedonik" (atribut yang tidak berhubungan dengan tugas), serta daya tarik keseluruhan perangkat lunak, dengan cara yang dapat diandalkan yang dapat diandalkan dan valid (Kadastik et al., 2018).

Evaluasi yang bersifat gratis dan memberikan penilaian secara menyeluruh dengan cepat (Saputra et al., 2021). Metode ini merupakan tanggapan langsung dari pengalaman pengguna yang dirasakan ketika berinteraksi dengan sistem, interaksi ini biasanya dilakukan antara manusia dan komputer. Terdapat 6 (enam) variabel yang akan digunakan sesuai dengan pendekatan User Experience Questionnaire (UEQ), yaitu: attractiveness (daya tarik), efficiency (efisiensi), perspicuity (tingkat kejelasan), dependability (ketepatan), stimulation (stimulasi), dan novelty (kebaruan). Kelengkapan aspek, yaitu attractiveness, pragmatic quality dan hedonic quality merupakan keunggulan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dibandingkan dengan metode yang lain (A.A. Istri Ita Paramitha et al., n.d.). Hasil dari pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ) ini dapat digunakan sebagai referensi peningkatan kualitas pada User Interface (UI) (Schrepp et al., 2017)

Dalam melakukan penelitian ini, penulis melakukan kajian pustaka dengan meninjau penelitian sebelumnya seperti seperti jurnal yang

memiliki cakupan pembahasan yang sama dengan penelitian ini yaitu mengenai evaluasi user experience menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan metode lain sebagai pembanding tujuannya yaitu agar penulis memiliki acuan dalam melakukan penelitian ini (Adilah Siti Raisah, n.d.).

Penelitian yang dilakukan oleh T. Anggy dkk (Trisnadoli Anggy & Kelvin, n.d.) yang berjudul “Performance Improvement and User Satisfaction Analysis on Android-Based Educational Mobile Game” menganalisis performa dan kepuasan pengguna aplikasi game android dengan menggunakan metode yang sama yakni UEQ. Setelah dikaji game yang dikembangkan memiliki beberapa masalah, seperti konten yang tidak up to date dan kurang tepat, ukuran game yang terlalu besar, dan tampilan yang kurang menarik. Oleh karena itu, dilakukan proses rekayasa ulang dengan pendekatan User Experience (UX) dengan hasil pengujian yang dilakukan yakni tingkat kepuasan pengguna mengalami peningkatan sebesar 49,7%, dan hasil evaluasi pengukuran UX menunjukkan hasil evaluasi yang positif, yang berarti pengguna merasa puas dalam menggunakan aplikasi.

Adapun penelitian lainnya dilakukan oleh R. Rickman dkk (Roedavan et al., n.d.) yang mengevaluasi game edukasi. Pada artikel tersebut dijelaskan bahwa faktor utama pembentuk game edukasi antara lain adalah menggabungkan subjek pembelajaran dengan elemen yang menantang dan visualisasi yang menarik. Kebanyakan game edukasi menerjemahkan komponen tantangan dalam game dalam bentuk kuis pilihan ganda, pertanyaan, jawaban, atau pemecahan teka-teki. Hal ini menyebabkan struktur mekanik game edukasi kurang menarik dibandingkan dengan mekanik game hiburan. Kemudian untuk mengatasi

permasalahan tersebut dilakukan rekayasa ulang model pengembangan skenario game edukasi yang diturunkan dari tipologi game goal yang biasa ditemukan pada game hiburan. Setelah di evaluasi game edukasi tersebut mendapatkan nilai daya tarik yang tinggi yaitu masing-masing sebesar 1,632 dan 1,542 pada skala User Experience Question (UEQ).

Penelitian yang dilakukan oleh A. B. Prasetyo dkk (Prasetyo et al., 2021) melakukan evaluasi pada game yang sama yakni Clash of Clans akan tetapi memiliki perbedaan pada metode yang digunakan oleh penulis. Penelitian ini membahas tentang evaluasi game COC dengan menggunakan metode UX Curve. Terdapat 5 bagian dari metode UX Curve yang digunakan sebagai parameter pertanyaan kepada pengguna game yaitu, General UX, Attractiveness, Ease-of-use, Utility dan terakhir Degree-of-usage. Hasilnya adalah 65 kurva kategori Improving, 9 kurva kategori Deteriorating yang terakhir 26 kurva kategori Stable. Terdapat beberapa aspek yang menjadi output dari metode ini yakni aspek General UX rerata alasan yaitu 3.5, Attractiveness rerata alasan yaitu 2.9, Ease-of-use rerata alasan yaitu 2.9, Utility rerata alasan yaitu 2.7, Degree-of-usage rerata alasan yaitu 3.1. Penelitian ini menyimpulkan bahwa responden menunjukkan kurva banyak yang mengalami kenaikan atau improving dan juga banyak yang memberi tanggapan positif daripada tanggapan negatif. Sehingga game ini layak direkomendasikan.

Berdasarkan uraian diatas dalam penelitian ini, penulis akan melakukan evaluasi pada aplikasi game *Clash Of Clans* dengan menggunakan metode UEQ, metode ini dapat mengukur dari berbagai dimensi yang berbeda, mudah diimplementasikan, dan tentunya melibatkan pengguna untuk mengetahui aspek

mana yang perlu ditingkatkan agar memiliki kualitas dalam hal kegunaan dan pengalaman pengguna saat memainkan game ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti dapat merumuskan masalah yaitu :

“Bagaimana menganalisis pengalaman pengguna (UX) terhadap aplikasi *game* Clash of clans menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengukur *User Experience* pada aplikasi *Game Clash of clans* dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara personal (peneliti), akan bermanfaat untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru serta peneliti mampu memahami dan mengerti konsep *User Experience Questionnaire* (UEQ).
2. Sebagai pengetahuan dan informasi baru serta menjadi referensi penelitian berikutnya.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan memberikan batasan masalah agar penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan, dan lebih sistematis. Data yang didapat merupakan data yang didapat dari metode kuisioner dan responden yaitu pemain lama atau pemain baru yang memainkan *game* ini dan memakai versi terbaru 15.352.8 iOS dan 15.352.22 Android.

DAFTAR PUSTAKA

- A.A. Istri Ita Paramitha, Dantes Gede Rasben, & Indrawan Gede. (N.D.). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Android Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)*.
- Adilah Siti Raisah. (N.D.). *Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Android Honda E-Care Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)*.
- Ismiyana Putri, D., Shadiq, J., Surya Apandi, M., & Ari Kuncoro, M. (N.D.). *Sistem Pengolahan Data Keluhan Pelanggan Berbasis Web Menggunakan Extreme Programming Method*.
- Jin, X., & Guan, J. (2017). A Case Study For Enhancing Mobile Games' Immersion In Terms Of User Interface Design. *Lecture Notes In Computer Science (Including Subseries Lecture Notes In Artificial Intelligence And Lecture Notes In Bioinformatics)*, 10272 Lncs, 54–62.
- Kadastik, J., Artla, T., & Schrepp, M. (2018). Your Experience Is Important! The User Experience Questionnaire (Ueq) - Estonian Version. *Rural Environment. Education. Personality. (Reep) : Proceedings Of The 11th International Scientific Conference, 11*, 281–287.
- Kresnanto, M. A., Hanggara, B. T., & Prakoso, B. S. (2020). *Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Booking Hotel Dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq) (Studi Pada Reddoorz Dan Airy)* (Vol. 4, Issue 10).
- Lin, D., Bezemer, C. P., Zou, Y., & Hassan, A. E. (2019). An Empirical Study Of Game Reviews On The Steam Platform. *Empirical Software Engineering*, 24(1), 170–207.
- Nurhayati, D., Muslimah Az-Zahra, H., & Herlambang, A. D. (2019). *Evaluasi User Experience Pada Edmodo Dan Google Classroom Menggunakan Technique For User Experience Evaluation In E-Learning (Tuxel) (Studi Pada Smkn 5 Malang)* (Vol. 3, Issue 4).
- Prasetyo, A. B., Muhammad, E., Jonemaro, A., & Wardhono, W. S. (2021). *Evaluasi User Experience Pada Gim Clash Of Clans Menggunakan Metode Ux Curve* (Vol. 5, Issue 6).
- Roedavan, R., Siradj, Y., & Stefany, S. (N.D.). Educational Game Scenario Model Based On Imperative Game Goal Typology. In *Journal Of Games, Game Art And Gamification* (Vol. 08, Issue 01).
- Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., & Arsana, A. (2021). *Analisis Dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Patik Bali Dengan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)*. 8(2), 217–226.
- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Construction Of A Benchmark For The User Experience Questionnaire (Ueq). *International Journal Of Interactive Multimedia And Artificial Intelligence*, 4(4), 40.

Supriyono, N. D., Aziz, A., Harianto, W., & Malang, K. (N.D.). *Heuristic Evaluation*.

Trisnadoli Anggy, & Kelvin. (N.D.). *Performance Improvement And User Satisfaction Analysis On Android-Based Educational Mobile Game*.