

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI  
STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN METODE  
*MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

**SKRIPSI**

Program Studi Sistem Informasi Reguler  
Jenjang Sarjana S1



Oleh

**Rindu Aji**  
**NIM 09031182126030**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2025**

# **HALAMAN PENGESAHAN**

## **SKRIPSI**

### **ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di

Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

**RINDU AJI**

**09031182126030**

**Pembimbing 1 : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M. T.**  
**NIP. 199110102018032001**

**Mengetahui**

**Ketua Jurusan Sistem Informasi**



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.**  
**1979102010121003**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

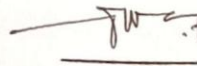
Hari : Jum'at  
Tanggal : 23 Mei 2025  
Nama : Rindu Aji  
NIM : 09031182126030  
Judul : ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA  
APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN  
*MECUE QUESTIONNAIRE 2.0*

Komisi Penguji :

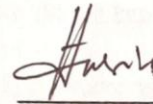
1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M. T.



2. Ketua : Dwi Rosa Indah, M. T.

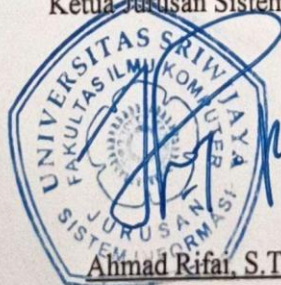


3. Penguji : M. Husni Syahbani, M. T



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M. T.

NIP. 197910202010121003

## HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rindu Aji  
NIM : 09031182126030  
Program Studi : Sistem Informasi Reguler  
Judul Skripsi : ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0*

Hasil Pengecekan *Software Ithenticate*/Turnitin : 11%

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 8 Mei 2025

Penulis,



**Rindu Aji**  
NIM. 09031182126030

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

### **MOTTO**

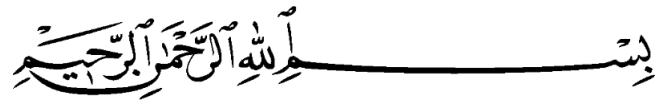
“lihatlah apa yang disampaikan, jangan melihat siapa yang menyampaikan.”

*“Life just a game, enjoy and just play it”*

### **Skripsi ini dipersembahkan untuk :**

- ❖ Orang tua dan keluarga
- ❖ Para sahabat dan teman seperjuangan selama kuliah
- ❖ Dosen pembimbing
- ❖ Para Dosen dan Pegawai Fasilkom Unsri
- ❖ Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan Skripsi ini
- ❖ Almamater, Universitas Sriwijaya

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kekuatan dan kesehatan sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Shalawat dan salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW, keluarga, sahabat dan para pengikutnya hingga akhir zaman. “ **ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0* ”**. Skripsi ini sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata-1 (S1) pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyelesaian Skripsi ini, penulis banyak memperoleh bimbingan, bantuan, dukungan dan do'a dari berbagai pihak hingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis mampu melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan laporan kerja praktik ini.
2. Orang tua serta keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan jurnal dan tugas akhir beserta laporannya dengan lancar dan tepat waktu.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M. T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Ibu Dinna Yunika Hardiyanti, M.T selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi dalam menjalani masa perkuliahan ini.
6. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M. T. selaku dosen pembimbing tugas akhir penulis yang telah membimbing, mengarahkan dan memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa studi.
8. Seluruh Staf dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses administrasi.
9. Guru saya Ustadz Lucky Setya Nugraha dan keluarga.
10. Seluruh teman-teman SIREG C 2021 atas kebersamaan selama masa perkuliahan.
11. Teman-teman Punggawa selama perkuliahan Robi, Jeki, Nopek, Imam, Fayad, Muammar, Kanas, Dhani, Idris, dan Rizky yang menjadi pendukung dan memberikan semangat.
12. Kepada Chasa, Reppo, Diki, Yik, Odang, Yantok, Widoy, Barja, Ar, dan seluruh teman-teman yang selalu menjadi pendukung.
13. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
14. Banyak pihak lain yang telah memberikan dukungan, namun tidak dapat disebutkan satu per satu karena keterbatasan ruang dan waktu.
15. Diri saya sendiri yang telah berhasil menyelesaikan skripsi ini.

Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung kelancaran dalam penyelesaian laporan skripsi ini. Tentunya Penulis tidak terlepas dari kesalahan dan

kekeliruan. Untuk itu kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan tulisan ini.

Palembang, 23 Mei 2025

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Rindu Aji', with a stylized flourish at the end.

Rindu Aji

NIM. 09031182126030

# **ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

**Oleh**

**Rindu Aji**

**09031182126030**

## **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi dan internet telah membawa transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk industri *video game*. Platform distribusi digital seperti aplikasi *Steam* dan *Epic Games Store* menjadi pilihan utama bagi pengguna untuk mengakses game secara praktis dan efisien. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada kedua Platform tersebut dengan menggunakan *meCUE Questionnaire 2.0* yang memiliki 5 modul utama di dalamnya. Penelitian ini melibatkan 102 responden pengguna kedua Platform, hasil penelitian menunjukkan bahwa *Steam* unggul dalam sebagian besar aspek UX dibandingkan *Epic Games Store*. Hasil dari pengukuran menunjukkan perbandingan keduanya memiliki rata-rata nilai sebesar *Usefulness* (5,97 vs 5,37) *Usability* sebesar (5,78 vs 5,45), *Visual Aesthetic* sebesar (5,95 vs 5,82), *Status* sebesar (5,25 vs 4,98), *Commitment* sebesar (4,83 vs 4,58), *Positive Emotions* sebesar (5,87 vs 5,45), *Negative Emotions* sebesar (3,17 vs 3,12), *Intention to Use* sebesar (5,25 vs 4,77) dan *Product Loyalty* sebesar (5,63 vs 5,17). Nilai evaluasi keseluruhan juga memihak *Steam* (2,8) dibanding *Epic Games Store* (2,0). Hal ini mengindikasikan meskipun *Epic Games Store* lebih unggul dari sisi desain visual, *Steam* memberikan pengalaman pengguna yang lebih komprehensif dan memuaskan.

**Kata Kunci :** Pengalaman pengguna, *meCUE Questionnaire*, *Steam*, *Epic Games Store*

# **COMPARATIVE ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON STEAM AND EPIC GAMES STORE APPLICATIONS USING THE MECUE QUESTIONNAIRE 2.0 METHOD**

*by*

**Rindu Aji**

**09031182126030**

## **ABSTRACT**

*The development of technology and the internet has brought significant transformations in various aspects of life, including the video game industry. Digital distribution Platforms such as Steam and Epic Games Store have become the main choices for users to access games practically and efficiently. This study aims to analyze and compare the user experience (UX) on both Platforms using the meCUE Questionnaire 2.0, which consists of 5 main modules. Involving 102 respondents who are users of both Platforms, the research results show that Steam outperforms Epic Games Store in most UX aspects. The comparative scores between the two are as follows: Usefulness (5.97 vs 5.37), Usability (5.78 vs 5.45), Visual Aesthetic (5.95 vs 5.82), Status (5.25 vs 4.98), Commitment (4.83 vs 4.58), Positive Emotions (5.87 vs 5.45), Negative Emotions (3.17 vs 3.12), Intention to Use (5.25 vs 4.77), and Product Loyalty (5.63 vs 5.17). The overall evaluation score also favors Steam (2.8) over Epic Games Store (2.0). These findings indicate that while Epic Games Store excels in visual design, Steam provides a more comprehensive and satisfying user experience.*

**Keywords:** User Experience, meCUE Questionnaire, Steam, Epic Games Store

# DAFTAR ISI

|                                               |             |
|-----------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN JUDUL .....</b>                    | <b>i</b>    |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>               | <b>ii</b>   |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN.....</b>               | <b>iii</b>  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT .....</b> | <b>iv</b>   |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>               | <b>v</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR .....</b>                   | <b>vi</b>   |
| <b>ABSTRAK .....</b>                          | <b>ix</b>   |
| <b>ABSTRACT.....</b>                          | <b>x</b>    |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                        | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL .....</b>                     | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                     | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                  | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>                 | <b>1</b>    |
| 1.1    Latar Belakang .....                   | 1           |
| 1.2    Rumusan Masalah .....                  | 5           |
| 1.3    Tujuan Penelitian.....                 | 5           |
| 1.4    Manfaat Penelitian.....                | 5           |
| 1.5    Batasan Masalah.....                   | 6           |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>           | <b>7</b>    |
| 2.1    Tinjauan Penelitian.....               | 7           |
| 2.2    Analisis Perbandingan.....             | 11          |
| 2.3 <i>User Experience</i> .....              | 11          |
| 2.4 <i>Steam</i> .....                        | 12          |
| 2.5 <i>Epic Games Store</i> .....             | 13          |
| 2.6 <i>Mecue Questionnaire 2.0</i> .....      | 14          |
| 2.7    Populasi dan Sampel .....              | 22          |
| 2.7.1    Populasi .....                       | 22          |
| 2.7.2    Sampel.....                          | 22          |
| 2.8    Teknik Sampling .....                  | 22          |
| 2.9    Data .....                             | 23          |
| 2.10    Validitas dan Reliabilitas.....       | 24          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>        | <b>26</b>   |

|                                         |                                                        |           |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------|-----------|
| 3.1                                     | Alur Penelitian.....                                   | 26        |
| 3.2                                     | Studi Literatur .....                                  | 28        |
| 3.3                                     | Perancangan Instrumen Penelitian .....                 | 28        |
| 3.3.1                                   | Penerjemahan Kuesioner ke dalam Bahasa Indonesia ..... | 28        |
| 3.3.2                                   | Populasi dan Sampel .....                              | 32        |
| 3.4                                     | Pengumpulan Data .....                                 | 32        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b> |                                                        | <b>35</b> |
| 4.1                                     | Hasil Analisis .....                                   | 37        |
| 4.2                                     | Hasil Analisis Aplikasi <i>Steam</i> .....             | 37        |
| 4.2.1                                   | Hasil Analisis Modul I Aplikasi <i>Steam</i> .....     | 37        |
| 4.2.2                                   | Hasil Analisis Modul II Aplikasi <i>Steam</i> .....    | 39        |
| 4.2.3                                   | Hasil Analisis Modul III Aplikasi <i>Steam</i> .....   | 40        |
| 4.2.4                                   | Hasil Analisis Modul IV Aplikasi <i>Steam</i> .....    | 41        |
| 4.2.5                                   | Hasil Analisis Modul V Aplikasi <i>Steam</i> .....     | 42        |
| 4.3                                     | Hasil Analisis Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....  | 43        |
| 4.3.1                                   | Hasil Analisis Modul I <i>Epic Games Store</i> .....   | 43        |
| 4.3.2                                   | Hasil Analisis Modul II <i>Epic Games Store</i> .....  | 44        |
| 4.3.3                                   | Hasil Analisis Modul III <i>Epic Games Store</i> ..... | 45        |
| 4.3.4                                   | Hasil Analisis Modul IV <i>Epic Games Store</i> .....  | 46        |
| 4.3.5                                   | Hasil Analisis Modul V <i>Epic Games Store</i> .....   | 47        |
| 4.4                                     | Hasil Perbandingan Analisis .....                      | 48        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b> |                                                        | <b>51</b> |
| 5.1                                     | Kesimpulan.....                                        | 51        |
| 5.2                                     | Saran.....                                             | 52        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>             |                                                        | <b>53</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                    |                                                        | <b>55</b> |

## DAFTAR TABEL

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....                      | 7  |
| Tabel 2.2 Keterangan Skala <i>Likert meCUE</i> .....      | 18 |
| Tabel 2.3 Pertanyaan <i>meCUE Questionnaire 2.0</i> ..... | 19 |
| Tabel 3.1 <i>meCUE 2.0</i> Terjemah Bahasa Indonesia..... | 28 |
| Tabel 4.1 Hasil Perbandingan .....                        | 48 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                        |    |
|----------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Aplikasi <i>Steam</i> .....                                                 | 13 |
| Gambar 2.2 Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....                                      | 14 |
| Gambar 2.3 Komponen <i>User Experience (CUE Model)</i> .....                           | 15 |
| Gambar 2.4 Struktur pada <i>meCUE 2.0</i> .....                                        | 15 |
| Gambar 2.5 Struktur modular pengguna .....                                             | 17 |
| Gambar 2.6 Contoh hasil <i>chart module I</i> .....                                    | 20 |
| Gambar 2.7 Contoh hasil <i>chart module II</i> .....                                   | 20 |
| Gambar 2.8 Contoh hasil <i>chart module III</i> .....                                  | 21 |
| Gambar 2.9 Contoh hasil <i>chart module IV</i> .....                                   | 21 |
| Gambar 2.10 Contoh hasil <i>chart module V</i> .....                                   | 21 |
| Gambar 3.1 Alur Penelitian .....                                                       | 25 |
| Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin.....                                                  | 34 |
| Gambar 4.2 Diagram Usia .....                                                          | 35 |
| Gambar 4.3 Diagram Pekerjaan.....                                                      | 35 |
| Gambar 4.4 Diagram lama menggunakan aplikasi.....                                      | 36 |
| Gambar 4.5 Grafik Hasil Modul I Aplikasi <i>Steam</i> .....                            | 37 |
| Gambar 4.6 Grafik Hasil Modul II Aplikasi <i>Steam</i> .....                           | 38 |
| Gambar 4.7 Grafik Hasil Modul III Aplikasi <i>Steam</i> .....                          | 39 |
| Gambar 4.8 Grafik Hasil Modul IV Aplikasi <i>Steam</i> .....                           | 40 |
| Gambar 4.9 Grafik Hasil Modul V Aplikasi <i>Steam</i> .....                            | 41 |
| Gambar 5.1 Grafik Hasil Modul I Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....                 | 42 |
| Gambar 5.2 Grafik Hasil Modul II Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....                | 43 |
| Gambar 5.3 Grafik Hasil Modul III Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....               | 44 |
| Gambar 5.4 Grafik Hasil Modul IV Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....                | 45 |
| Gambar 5.5 Grafik Hasil Modul V Aplikasi <i>Epic Games Store</i> .....                 | 46 |
| Gambar 5.6 Grafik Hasil Perbandingan Aplikasi <i>Steam</i> dan <i>Epic Games Store</i> | 49 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1 Surat Keputusan Tugas Akhir .....                           | A-1 |
| Lampiran 2 Kuesioner pada <i>Google Form</i> .....                     | B-1 |
| Lampiran 3 Proses Pengolahan Data pada Excel .....                     | C-1 |
| Lampiran 4 Tangkapan Layar pada <i>Platform Steam</i> .....            | D-1 |
| Lampiran 5 Tangkapan Layar pada <i>Platform Epic Games Store</i> ..... | E-1 |
| Lampiran 6 Hasil <i>Turnitin</i> .....                                 | F-1 |
| Lampiran 7 Surat Kesiediaan Membimbing.....                            | G-1 |
| Lampiran 8 Kartu Konsultasi .....                                      | H-1 |
| Lampiran 9 <i>Form</i> Perbaikan Ujian Komprehensif.....               | I-1 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehadiran internet dimasa awal menjadi titik awal bagi revolusi konektivitas dalam keterhubungan dunia (Hanafi, 2024). Melalui jaringan ini, orang-orang dapat menjalin koneksi satu sama lain tanpa batasan lokasi, sehingga memungkinkan terjadinya pertukaran informasi secara luas dan tak terbatas. Internet telah mengubah cara individu berinteraksi dan berbagi informasi, serta membuka peluang baru dalam bisnis dengan akses pasar global yang lebih luas. Dampaknya terasa dalam transformasi industri, pertumbuhan ekonomi, dan inovasi, serta mengubah cara bisnis dijalankan dan menciptakan ekosistem digital yang dinamis. Secara keseluruhan, internet tidak sekadar mempermudah aktivitas kehidupan sehari-hari, tetapi juga mendorong kemajuan dan perkembangan yang menghubungkan dunia secara lebih erat dan efisien. Salah satunya adalah industri *video game* yang mengalami pertumbuhan yang sangat pesat di dunia digital.

Dalam beberapa dekade terakhir, industri *video game* telah berkembang secara signifikan, didorong oleh perkembangan teknologi dan perubahan dalam pola konsumsi media digital (Mulachela, 2020). Salah satu aspek penting dari industri ini adalah *Platform* distribusi digital, yang memungkinkan pengguna untuk membeli, mengunduh, dan memainkan *game* secara langsung dari perangkat mereka. Dua *Platform* distribusi digital yang paling dominan adalah *Steam* dan *Epic Games Store*. Keduanya menawarkan berbagai *game* dan fitur tambahan, serta bersaing ketat untuk menarik dan mempertahankan pengguna setia mereka.

*Platform* Distribusi Digital merupakan layanan atau sistem berbasis internet yang berfungsi untuk menyalurkan konten digital kepada pengguna secara elektronik. Konten yang disebarkan dapat berupa perangkat lunak, permainan, musik, film, buku, atau aplikasi lainnya

tanpa memerlukan media fisik seperti CD maupun DVD. Dalam era digital saat ini, *Platform* ini menjadi *Platform* yang penting bagi para *gamer*. Salah satu contoh *Platform* yang populer dan signifikan yakni, *Steam* dan *Epic Games Store*. *Platform* tersebut memudahkan *gamer* dalam mengakses *game* kesukaan tanpa batasan waktu dan tempat, serta tanpa harus membeli salinan fisik *game* tersebut.

*Steam* sendiri merupakan *Platform* distribusi digital untuk *game* yang dikembangkan oleh *Valve Corporation* dan diluncurkan pada September 2003. Awalnya, *Steam* dirancang untuk menyediakan pembaruan otomatis bagi *game* *Valve*, *Steam* kemudian berkembang menjadi *Platform* besar yang menawarkan *game* dari berbagai penerbit. Meskipun menghadapi tantangan awal seperti *bug* dan kesulitan penggunaan, *Valve* terus mengembangkan *Steam* sehingga diakui sebagai salah satu *Platform game* terbesar dan terpopuler di berbagai negara, dengan jutaan pengguna aktif (Suganda, 2023).

*Epic Games Store* merupakan *Platform* yang dikembangkan oleh *Epic Games Inc*, Untuk mendistribusikan permainan *video* secara digital. Diluncurkan pada Desember 2018, melalui layanan ini pengguna dapat mengakses, membeli, dan mengunduh *game*. *Platform* ini juga menyediakan fitur komunitas, seperti daftar teman dan fitur sosial lainnya yang memungkinkan interaksi antar pemain. *Epic Games* menyediakan berbagai *game* dan fitur yang mendukung pengalaman *gaming* yang lebih terintegrasi (Firdaus, 2023). *Epic Games* merupakan perusahaan *video game* pertama yang berhasil menciptakan *Unreal Engine*, aplikasi pembuat *game* 3D pertama di dunia yang telah mempengaruhi perkembangan industri *game* secara signifikan. Penemuan *Unreal Engine* ini memiliki dampak besar pada perkembangan industri *game*, baik pada masanya maupun saat ini. *Unreal Engine* digunakan dalam banyak *game* terkenal seperti *Valorant*, *Borderlands*, *Final Fantasy VIII Remake*, *Gears of War*, dan *Fortnite*, yang menjadi *game* terpopuler saat ini di *Epic Games*.

*Platform Steam* dan *Epic Games* adalah dua nama besar yang bersaing ketat untuk menjadi *Platform* jual beli *game* terbaik, masing-masing dengan kumpulan *game* eksklusifnya. Persaingan ini tidak hanya mencakup pilihan judul *game*, tetapi juga melibatkan berbagai keuntungan pembelian yang ditawarkan untuk menarik dan mempertahankan pengguna setia. Perbedaan dalam fitur, antarmuka, dan layanan yang ditawarkan dapat mempengaruhi pengalaman pengguna secara signifikan. *Steam* sendiri memiliki lebih dari 132 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2024. Sementara *Epic Games Store* memiliki sekitar 75 juta pengguna aktif bulanan pada tahun 2024. (*Epic Games*, 2024). Untuk memahami bagaimana perbandingan pengalaman pengguna antara kedua *Platform* ini, penting untuk menggunakan metode yang sistematis dalam menganalisis pengalaman tersebut.

Pengalaman pengguna (*user experience/UX*) adalah keseluruhan persepsi, emosi, dan respons yang dirasakan oleh pengguna ketika mereka berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan—baik itu aplikasi, *website*, perangkat, atau *Platform* digital lainnya. UX mencakup segala aspek dari interaksi tersebut, mulai dari kemudahan penggunaan, tampilan visual, hingga perasaan yang ditimbulkan selama dan setelah penggunaan. Fokus utama dari UX adalah memberikan pengalaman yang tidak hanya fungsional dan efisien, tetapi juga menyenangkan dan bermakna bagi pengguna.

Sampai saat ini, pengalaman pengguna (*user experience/UX*) diakui menjadi alasan penting dalam keberhasilan hampir setiap produk. Para developer dan perancang yang bertujuan membuat interaksi yang menyenangkan dan meminimalkan pengalaman pengguna yang buruk, memanfaatkan data yang menggambarkan perspektif pengguna terhadap sebuah produk. Untuk mengukur pengalaman tersebut, berbagai metode telah digunakan, salah satunya adalah kuesioner terstandarisasi seperti *meCUE Questionnaire 2.0*. Instrumen ini membagi pengalaman pengguna ke dalam beberapa modul atau aspek yang dapat dianalisis secara terpisah. Penelitian ini menggunakan *meCUE Questionnaire 2.0* untuk menganalisis dan

membandingkan pengalaman pengguna terhadap dua *Platform* distribusi *game* digital, yaitu *Steam* dan *Epic Games Store*, melalui 5 modul utama. Modul pertama mencakup aspek *instrumental*, yaitu *usefulness* (kegunaan) dan *usability* (kemudahan penggunaan). Modul kedua berfokus pada aspek *non-instrumental*, yang meliputi estetika visual, status, dan komitmen pengguna. Modul ketiga mengevaluasi dimensi *emosi pengguna*, baik positif maupun negatif. Sementara itu, modul keempat membahas *konsekuensi*, seperti loyalitas terhadap produk dan niat untuk terus menggunakan aplikasi. Terakhir Modul kelima, penilaian produk. Pendekatan ini memberikan wawasan mendalam tentang faktor-faktor yang mempengaruhi pengalaman pengguna dan bagaimana hal tersebut berdampak pada persepsi serta loyalitas mereka terhadap produk.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan dalam jumlah pengguna antara kedua aplikasi *Steam* dan *Epic Games Store*. Dengan semakin banyaknya pengguna yang bergantung pada *Platform-Platform* ini, hal tersebut tidak menjamin kepuasan terhadap pengalaman pengguna dari masing-masing aplikasi. Oleh karena itu, penting untuk melakukan analisis atau evaluasi terhadap pengalaman pengguna guna memperoleh gambaran komparatif perbandingan mengenai *user experience* menggunakan metode meCUE 2.0 pada kedua aplikasi ini, dan mengetahui apakah kualitas pengalaman pengguna perlu ditingkatkan serta mengidentifikasi aspek-aspek mana yang diperlu ditingkatkan, sehingga dapat membantu memetakan nilai produk sebagaimana yang dirasakan oleh pengguna. Juga dapat mencari tahu apa yang menyebabkan pengguna aktif aplikasi pada *Steam* lebih banyak daripada *Epic Games Store*. Dengan memahami perbandingan pengalaman pengguna, diharapkan penelitian ini mampu memberikan pemahaman yang lebih mendalam, yang bermanfaat menjadi acuan bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas layanan serta mendukung pengambilan keputusan strategis dalam industri *game* digital.

Melalui penjelasan yang telah disampaikan, penulis terdorong untuk mengangkat penelitian berjudul **“ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI STEAM DAN EPIC GAMES STORE MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0*”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan penjelasan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil analisis perbandingan pengalaman pengguna pada aplikasi *Steam* dan *Epic Games Store* melalui penerapan metode *meCUE Questionnaire 2.0*?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Dengan merujuk pada uraian latar belakang di atas maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh wawasan mengenai pengalaman pengguna melalui hasil analisis kuesioner *meCUE Questionnaire 2.0* pada aplikasi *Steam* dan *Epic Games Store*.
2. Untuk mendapatkan wawasan terkait hasil analisis perbandingan pengalaman pengguna antara aplikasi *Steam* dan *Epic Games Store*, dengan fokus pada elemen-elemen *user experience* yang paling menonjol pada kedua aplikasi melalui penerapan metode *meCUE Questionnaire 2.0*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi yang berharga untuk para pengembang aplikasi, temuan terkait perbedaan dan persamaan dalam *user experience* dapat digunakan untuk memperbaiki dan meningkatkan fitur-fitur aplikasi, serta mengoptimalkan kepuasan pengguna. Serta dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian-penelitian dengan topik yang sama.

### **1.5 Batasan Masalah**

Responden yang diambil merupakan pengguna *Steam* dan *Epic Games Store* yang aktif menggunakan kedua *Platform* dalam tiga tahun terakhir.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abriovenandita, R. R. (2023). Evaluasi User Experience dengan mengadaptasi Mecue Questionnaire pada Aplikasi Reseller (Studi Kasus pada Aplikasi Evermos). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1150-1155.
- Alim Muhammad, B. T.-Z. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Whatsapp dan Telegram menggunakan Kuesioner Mecue. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 129-133.
- Bahri, A. F. (2022). Evaluasi Program Pendidikan. . Medan:UMSU Press.
- Diashafira, F. B. (2023). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Shopee dan Mobile Website Aurora menggunakan Kuesioner MeCUE (Studi Kasus PT Aurora Harapan Bangsa). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 2046-2053.
- Epic Games. (2024, January 16). *Epic Games Store 2023 year in review*. Diambil kembali dari Epic Games: <https://store.epicgames.com/en-US/news/epic-games-store-2023-year-in-review>
- Firdaus, I. &. (2023). Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Epic Games Store Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq). . *Jurnal Pengembangan Rekayasa dan Teknologi*, 7(1), 22-34.
- Hanafi, A. (2024). Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Siswa Terbaik Untuk Optimalisasi Manajemen Sekolah di SMA S PSM Bukittinggi Menggunakan Metode Weighted Aggregated SUM Product Assesment (WASPAS). (*Doctoral dissertation, Universitas Putra Indonesia YPTK Padang*).
- Hidayat, A. N. (2021). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital (Studi Kasus Pada OVO dan DANA). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(6), 2181-2187.
- Islami, R. H. (2023). Analisis User Experience Aplikasi Traveloka dan Tiket. Com Menggunakan Metode User Experience Quesionnaire. *REMIK: Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 7(1), 497-505.
- Joosten, J. H. (2023). Penggunaan Metode MECUE 2.0 Dalam Mengukur User Experience Pada Aplikasi MAXIM. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 9(2), 129-135.
- Joosten, J. H. (2023). Penerapan Metode meCUE 2.0 Dalam Mengukur Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi” inDriver”. . *JITSI: Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi*, 4(2), 58-63.
- Joosten, J. H. (2023). Penggunaan Metode meCUE 2.0 dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi” OYO”. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 9(2), 281-289.

- Larasati, D. A. (2018). *Evaluasi User Experience Dengan Mengadaptasi MeCUE Questionnaire Pada Aplikasi KAI Access dan Aplikasi Tiket.com*. Malang: Universitas Brawijaya.
- meCUE. (2025, February 2). *meCUE 2.0*. Diambil kembali dari meCUE.de: <https://mecue.de/english/home.html>
- Meiriza, A. R. (2023). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire (2.0). *The Indonesian Journal of Computer Science*, 12(6).
- Mulachela, A. R. (2020). Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain). *Indonesian Journal of Global Discourse*, 2(2), 32-51.
- Saputra, A. W. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi OVO dan Linkaja Menggunakan Metode Mecue Questionnaire. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Suganda, J. A. (2023). Analisi Dampak Strategi Pemasaran *Epic Games Store* Terhadap Loyalitas Pengguna *Steam*. *TRANSAKSI*, 15(1), 12-26.
- Vavle. (2024, September 27). *Steam 20th anniversary sale and celebration – A look back at two decades of Steam*. Diambil kembali dari *Steam*: <https://store.Steampowered.com/news/app/593110/view/3877100446784043483>
- Wardani, A. K. (2023). Perbandingan Pengelolaan Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi Pemerintah Dan Non Pemerintah (Studi di Dinas Pariwisata dan BPPD Kabupaten Ciamis). *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Administrasi Negara*, 10(3), 723-736.