



Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Epic Games Store Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (Ueq)

Indra Firdaus *¹, Kemal Ade Sekarwati ²

Universitas Gunadarma ^{1,2}

indrafirdaus15@gmail.com¹

Informasi Artikel

Diterima :11-05-2023

Direview :11-05-2023

Diterbitkan :25-05-2023

Kata Kunci

Analisis, Epic Games Store, User Experience, User Experience Questionnaire

Abstrak

Dalam evolusi industri digital saat ini, aplikasi permainan telah merevolusi bagaimana manusia berinteraksi dan menghabiskan waktu luangnya. Salah satunya, Epic Games Store, yang telah muncul sebagai platform distribusi permainan digital utama, memberikan berbagai konten berkualitas untuk komunitas global. Akan tetapi, agar tetap unggul dalam industri yang cepat berubah, pengalaman pengguna harus diperhatikan dan dioptimalkan. Dengan latar belakang ini, sebuah penelitian diinisiasi untuk mendalaminya dengan memanfaatkan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Mengambil sampel sebanyak 100 responden, penelitian ini berupaya untuk menilai keandalan dan validitas pengalaman pengguna. Hasil analisis menunjukkan skor rata-rata untuk: Attractiveness (1,460), Perspicuity (1,343), Efficiency (1,168), Dependability (1,200), Stimulation (1,305), dan Novelty (0,985). Hasil-hasil ini mencerminkan bahwa pengguna secara umum merasa puas dengan Epic Games Store. Namun, meskipun ada respons positif, masih ada peluang untuk meningkatkan aspek-aspek tertentu, khususnya dalam hal inovasi dan kreativitas, untuk memastikan platform ini tetap relevan di masa mendatang. Setelah melakukan perhitungan rata-rata didapatkan hasil nilai perbandingan aplikasi Epic Games Store berada dalam kategori Above Average pada setiap variabel.

1. PENDAHULUAN

Game store online adalah sebuah platform atau toko daring yang menyediakan berbagai macam game untuk diunduh dan dimainkan oleh pengguna. Melalui game store online, pengguna dapat membeli dan mengunduh game sesuai dengan preferensi mereka. Game store online biasanya memiliki berbagai macam kategori game, mulai dari game aksi, petualangan, olahraga, hingga game simulasi. Beberapa game store online juga menyediakan game yang dibuat oleh pengembang indie atau developer kecil.

Game store online memiliki beberapa keunggulan, diantaranya kemudahan dan kenyamanan dalam membeli dan mengunduh game tanpa harus pergi ke toko fisik. Selain itu, game store online juga memberikan kemudahan dalam memperbarui dan mengunduh konten tambahan untuk game yang sudah dimiliki. Dalam era digital saat ini, game store online semakin berkembang dan menjadi platform yang penting bagi para gamer untuk membeli dan memainkan game. Salah satu game store online yang populer adalah Epic Games Store.

Epic Games Store adalah sebuah perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan game video, serta menyediakan platform distribusi game digital melalui layanan Epic Games Store. Aplikasi Epic Games Store digunakan oleh pengguna untuk mengakses dan membeli game, serta untuk berinteraksi dengan komunitas gaming.

Menganalisis user experience pada aplikasi Epic Games Store penting dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi tersebut memberikan pengalaman pengguna yang positif dan memuaskan. Dalam menganalisis user experience pada aplikasi Epic Games Store, metode User Experience Questionnaire (UEQ) dapat digunakan sebagai alat evaluasi.

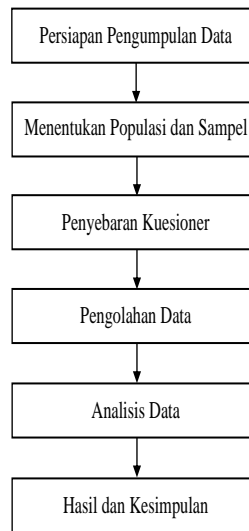
User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan kuesioner yang digunakan untuk melakukan pengukuran subjektif pengalaman pengguna terhadap suatu produk. Tujuan utama dari kuesioner UEQ adalah untuk mengukur pengalaman pengguna secara cepat terhadap suatu produk. UEQ memiliki 26 item yang dikelompokkan menjadi enam skala yaitu (Shandranuur, Yusi, dan Alfi, 2020):

1. Attractiveness (daya tarik) : kesan menyeluruh pada produk.
2. Perspicuity (kejelasan) : tentang kemudahan saat menggunakan produk dan kemudahan saat mengenali produk tersebut.
3. Efficiency (efisiensi) : tentang seberapa efisien dan cepatnya reaksi produk terhadap input dari pengguna.
4. Dependability (ketepatan) : perasaan pengguna saat bekerja dengan produk dan pengguna dapat mengendalikan interaksi.
5. Stimulation (stimulasi) : kesenangan saat melakukan interaksi dengan produk.
6. Novelty (kebaruan) : seberapa inovatif dan kreatifnya suatu produk sehingga dapat menarik perhatian pengguna.

Data ini dapat digunakan untuk menganalisis kekuatan dan kelemahan aplikasi serta menentukan area yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan user experience aplikasi. Analisis user experience dari aplikasi Epic Games Store diharapkan dapat membantu developer dari Epic Games Store untuk meningkatkan kualitas dan kesuksesan aplikasi serta meningkatkan kepuasan pengguna dan kesetiaan pengguna terhadap produk Epic Games Store.

2. METODOLOGI

Metodologi penelitian merupakan pendekatan sistematis dalam pengumpulan data untuk mencapai objektif dan aplikasi tertentu. Proses penelitian dirancang dengan struktur yang jelas untuk memastikan transparansi dan memudahkan interpretasi serta implementasi. Berikut adalah diagram alir dari metodologi penelitian yang akan diaplikasikan



Gambar 1 Diagram Alur Penelitian

2.1 Persiapan Pengumpulan Data

Pada tahap persiapan pengumpulan data, instrumen penelitian ditentukan dan diuji kevalidan serta reliabilitasnya.

2.2 Menentukan Populasi dan Sampel

Penelitian menargetkan pengguna aplikasi Epic Games Store sebagai populasi, yang berjumlah lebih dari 230 juta menurut laporan Epic Games Store pada 9 Maret 2023. Dengan rumus Slovin dan toleransi kesalahan 10%, sampel penelitian ditentukan.

2.3 Penyebaran Kuesioner

Setelah instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel, maka dilakukan penyebaran kuesioner hingga mencapai jumlah minimal sampel yang telah ditetapkan.

2.4 Pengolahan Data

Setelah pengisian kuesioner oleh responden, data diproses menggunakan software SPSS dan Data Analysis Tools (DAT) berbasis Microsoft Excel dari situs UEQ. Data kuesioner dimasukkan ke DAT yang kemudian menghitung nilai tiap pertanyaan, membuat diagram visualisasi, dan menghitung statistik dasar seperti mean. Proses pengolahan melibatkan penginputan data, transformasi data, distribusi jawaban, hasil pengolahan, dan pembuatan grafik Benchmark.

2.5 Analisis Data

Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang telah divalidasi dan diuji reliabilitasnya, dilakukan analisis data. Analisis berfokus pada perhitungan nilai rata-rata setiap item per variabel untuk memahami pengalaman pengguna aplikasi Epic Games Store.

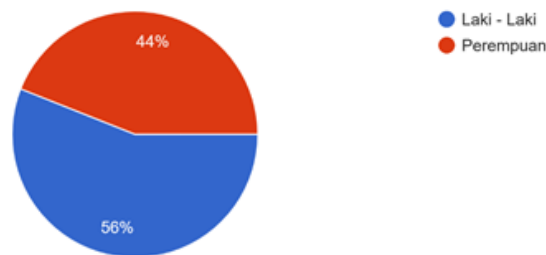
2.6 Hasil dan Kesimpulan

Tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian yaitu memberikan kesimpulan akhir berdasarkan analisis data serta membuat saran yang dapat digunakan sebagai referensi bagi pihak pengembang untuk penyempurnaan aplikasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

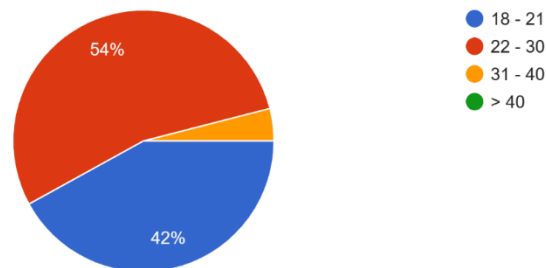
3.1 Karakteristik Responden

Analisis karakteristik responden adalah langkah pertama dari hasil kuesioner dari 100 pengguna Epic Games Store. Data seperti jenis kelamin dan usia dianalisis untuk menggambarkan profil responden. Analisis ini bertujuan memahami profil responden dan bagaimana karakteristik mereka bisa mempengaruhi hasil penelitian. Analisis jenis kelamin dilakukan dengan mengelompokkan responden berdasarkan kategori 'Laki-laki' dan 'Perempuan', dan perbandingan responden berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada Gambar 2:



Gambar 2 Diagram Jenis Kelamin Responden KFCKU

Analisis usia responden kuesioner Epic Games Store dilakukan dengan mengelompokkan ke dalam 4 kategori: 18–21 Tahun, 22–30 Tahun, 31–40 Tahun, dan >40 Tahun. Perbandingan data responden pengguna Epic Games Store berdasarkan usia dapat dilihat pada Gambar 3:



Gambar 3 Diagram Usia Responden KFCKU

3.2 Pengujian Instrumen Penelitian

Setelah penyebaran kuesioner, instrumen penelitian diuji untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner terdiri dari 26 pernyataan. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan menggunakan software IBM SPSS Statistics 25.

3.2.1 Uji Validitas

Uji validitas penelitian ini melibatkan 100 responden pengguna Epic Games Store dengan 26 pernyataan, dengan tingkat signifikansi 5% dan nilai r-tabel 0,1966. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Tabel 1:

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Kuesioner

Variabel	Kode Item	Nilai r-hitung	Nilai r-tabel	Keterangan
<i>Attractiveness</i> (Daya Tarik)	ATT1	0,477	0,1966	Valid
	ATT2	0,884	0,1966	Valid
	ATT3	0,356	0,1966	Valid
	ATT4	0,390	0,1966	Valid
	ATT5	0,862	0,1966	Valid
	ATT6	0,855	0,1966	Valid
<i>Perspicuity</i> (Kejelasan)	PER1	0,421	0,1966	Valid
	PER2	0,835	0,1966	Valid
	PER3	0,340	0,1966	Valid
	PER4	0,798	0,1966	Valid
<i>Efficiency</i> (Efisiensi)	EFF1	0,848	0,1966	Valid
	EFF2	0,389	0,1966	Valid
	EFF3	0,506	0,1966	Valid
	EFF4	0,846	0,1966	Valid
<i>Dependability</i> (Ketepatan)	DEP1	0,369	0,1966	Valid
	DEP2	0,444	0,1966	Valid
	DEP3	0,857	0,1966	Valid
	DEP4	0,859	0,1966	Valid
<i>Stimulation</i> (Stimulasi)	STI1	0,782	0,1966	Valid
	STI2	0,501	0,1966	Valid
	STI3	0,413	0,1966	Valid
	STI4	0,844	0,1966	Valid
<i>Novelty</i> (Kebaruan)	NOV1	0,807	0,1966	Valid
	NOV2	0,792	0,1966	Valid
	NOV3	0,439	0,1966	Valid
	NOV4	0,593	0,1966	Valid

Berdasarkan Tabel 4.1, hasil uji validitas kuesioner menunjukkan bahwa semua item pernyataan memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel, Maka dapat disimpulkan bahwa seluruh item dan variabel pada penelitian ini berhasil dinyatakan valid.

3.2.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan pada variabel yang valid dengan menggunakan nilai Cronbach's Alpha. Instrumen dianggap reliabel jika Cronbach's Alpha > 0,6. Hasil uji reliabilitas untuk 6 variabel dapat dilihat pada Tabel 2:

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner

Statistik Reliabilitas		
Nilai Cronbach's Alpha	Standar Nilai Cronbach's Alpha	Jumlah Item
0,930	0,6	26

Berdasarkan Tabel 4.2 menunjukkan Cronbach's Alpha pada uji reliabilitas kuesioner adalah 0.930, memiliki nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6, sehingga kuesioner dinyatakan reliabel dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam proses penelitian selanjutnya

3.3 Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan dengan User Experience Questionnaire (UEQ) Data Analysis Tool berdasarkan jawaban dari 100 responden. Beberapa worksheet dari UEQ Data Analysis Tool digunakan dalam proses ini.

3.3.1 Penginputan Data Responden

Tahap awal pengolahan data adalah memasukkan data kuesioner ke UEQ Data Analysis Tool. Setiap baris merepresentasikan satu responden dan setiap kolom menunjukkan satu pernyataan UEQ. Sebagian jawaban dapat dilihat pada Gambar 4.3.

	Items																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26		
6	6	3	2	2	6	6	6	1	6	6	1	6	6	6	6	1	2	2	6	2	6	1	1	2	4			
6	7	2	2	2	6	6	5	3	3	6	1	6	5	6	6	2	2	2	6	3	7	3	2	2	6			
5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5			
5	6	2	2	2	6	7	4	2	5	6	2	6	6	4	4	2	2	2	6	1	7	2	2	2	6			
5	5	1	2	2	6	5	5	2	2	6	2	6	5	6	6	2	2	2	5	4	5	3	3	2	5			
5	5	5	6	5	5	5	5	6	5	5	6	6	5	5	6	5	6	4	6	5	5	6	6	5				
5	6	6	5	5	4	4	5	4	5	5	5	6	6	6	4	5	4	5	5	5	5	5	6	4	4			
7	5	2	2	2	6	6	5	2	2	6	2	6	6	5	6	3	2	3	6	2	6	2	2	3	2			
7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	6	7	7	7	6	6	6	4	7	7	7	7				
4	5	3	2	3	4	5	4	5	4	5	3	3	5	4	4	4	3	6	4	5	3	3	2	6				
6	7	2	2	4	7	6	4	2	6	6	2	6	5	6	6	4	4	3	6	2	7	2	2	1	4			
4	6	5	6	7	6	6	5	6	6	6	6	6	7	6	6	7	7	7	6	6	6	6	6	6				
3	6	3	7	2	5	4	2	7	2	7	7	3	6	2	4	7	2	3	6	3	2	7	3	7	2			
7	6	2	1	3	6	7	6	3	3	5	2	7	7	6	6	3	2	3	6	2	6	2	2	1	7			
7	7	1	2	2	7	7	6	2	2	7	1	7	7	7	7	1	1	1	6	2	5	3	1	1	7			
7	6	5	6	5	5	5	6	6	6	6	6	6	6	6	6	7	7	7	7	6	6	6	6	6				
6	6	7	1	2	5	2	1	5	7	3	1	6	7	5	1	7	6	6	7	1	2	4	2	4	5			
5	6	5	4	3	5	6	6	6	5	5	6	7	7	6	6	5	4	6	6	7	6	6	5	7	6			

Gambar 4 Data Jawaban Responden

3.3.2 Transformasi Data Responden

Tahap transformasi data mengubah skala nilai dari 1-7 menjadi -3 sampai +3, dengan -3 untuk jawaban paling negatif dan +3 untuk paling positif. Transformasi berdasarkan jawaban item 1 hingga 26. Sebagian hasil terlihat di Gambar 5.

	Items																										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
2	2	1	2	2	2	2	2	3	-2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	0	
2	3	2	2	2	2	2	1	1	1	-2	-3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	2	2	
1	1	0	-1	0	0	1	0	-1	0	0	-1	1	0	1	0	-1	-1	-1	1	0	0	0	0	1	1	1	
1	2	2	2	2	3	0	2	-1	2	2	2	2	0	0	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	
1	1	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	0	1	1	1	2	1	2	
1	1	-1	-1	-2	1	1	1	-1	-2	1	-1	2	2	1	1	-2	-1	-2	0	-2	1	-1	-1	-2	-2	1	
1	2	-2	-1	-1	0	0	1	0	-1	-1	-1	2	2	2	0	-1	0	-1	1	-1	-1	-1	-2	0	0	0	
3	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	1	-2	
3	3	-3	-3	-3	3	3	3	-3	-3	3	-3	3	3	2	3	-3	-3	-2	2	-2	0	-3	-3	-3	3	3	
0	1	1	2	1	0	1	0	-1	0	1	-1	-1	1	0	0	0	1	2	0	1	1	1	1	1	2	2	
2	3	2	2	0	3	2	0	2	-2	2	2	2	1	2	2	0	0	1	2	2	3	2	2	3	0	0	
0	2	-1	-2	-3	2	2	1	-2	-2	2	-2	2	3	2	2	-3	-3	3	2	-2	2	-2	-2	-2	-2	2	
-1	2	1	-3	2	1	0	-2	-3	2	3	-3	-1	2	-2	0	-3	2	1	2	1	-2	-3	1	-3	-2	1	
3	2	3	1	2	3	2	1	1	1	2	3	3	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	
3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	3	3	3	3	
3	2	-1	-2	-1	1	1	2	-2	-2	2	2	2	2	2	-3	-3	3	-3	2	-2	-2	-2	-2	-2	-2	1	
2	2	-3	3	2	1	-2	-3	-1	-3	-1	3	2	3	1	-3	-3	-2	-2	3	3	-2	0	2	0	1	1	
1	2	-1	0	1	1	2	2	-2	-1	1	-2	3	3	2	2	-1	0	-2	2	2	2	-2	-1	-3	2	1	

Gambar 5 Transformasi Data Jawaban Responden

3.3.3 Distribusi Jawaban Responden

Setelah penginputan dan transformasi data, distribusi jawaban untuk setiap item tersedia pada lembar distribusi jawaban. UEQ mengandung 6 variabel dengan 26 pernyataan menggunakan format seven stage semantic differential, dengan urutan pernyataan positif dan negatif disusun acak untuk

kekonsistenan. Distribusi dari 100 jawaban responden, dikelompokkan per variabel dalam skala 1-7, terlihat di Gambar 6

nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	0	0	1	6	18	34	41	Daya tarik
2	sulit dipelajari/mudah dipelajari	0	1	1	5	14	47	32	Kebiasaan
3	monoton/reatif	8	14	11	13	11	26	17	Kebiasaan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	5	11	14	8	19	26	17	Kebiasaan
5	beraing bermanfaat/bermanfaat	5	24	6	12	12	33	34	Semulas
6	membosankan/mengasyikkan	0	0	2	15	11	34	38	Semulas
7	tidak menarik/menarik	0	1	1	8	16	46	28	Semulas
8	tidak dapat diprediksi/dapat diprediksi	2	3	9	15	18	45	14	Kepuasan
9	berantak/terap	14	10	8	10	8	38	19	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	11	25	8	8	16	25	7	Kebiasaan
11	menghalangi/mendukung	0	0	2	6	24	42	26	Kepuasan
12	rumit/sederhana	7	14	6	7	4	36	24	Daya tarik
13	rumit/sederhana	1	0	3	6	18	38	34	Kepuasan
14	tidak disukai/menggembirakan	0	0	1	7	15	39	38	Daya tarik
15	rumit/nyaman	0	3	3	4	14	48	23	Kebiasaan
16	tidak nyaman/nyaman	1	0	1	13	10	38	37	Daya tarik
17	tidak aman/aman	11	7	11	11	10	29	21	Kepuasan
18	tidak memuaskan/memotop	8	12	6	15	12	36	14	Semulas
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	6	11	6	9	20	27	22	Kepuasan
20	tidak efisien/efisien	0	2	1	12	12	49	24	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	10	12	7	9	10	30	22	Kebiasaan
22	tidak praktis/praktis	1	2	1	5	20	41	29	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	11	9	9	8	10	33	26	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	8	12	4	10	12	30	24	Daya tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	11	10	4	11	9	35	20	Daya tarik
26	konvensional/inovatif	0	4	1	9	16	32	38	Kebiasaan

Gambar 6 Distribusi Jawaban Responden

3.4 Analisis Data

Pada tahap analisis, data yang sudah diproses dan ditransformasi dianalisis. Dari lembar hasil, diperoleh nilai rata-rata (mean) berdasarkan tiap item, variabel, aspek daya tarik, kualitas pragmatis, dan kualitas hedonis.

3.4.1 Penentuan Standar Kategori

Evaluasi Nilai Rata-rata

Berdasarkan UEQ Data Analysis Tool, ada 3 kategori evaluasi yang mewakili rentang nilai rata-rata tertentu. Informasi skala penilaian untuk setiap rentang terdapat pada Tabel.3.

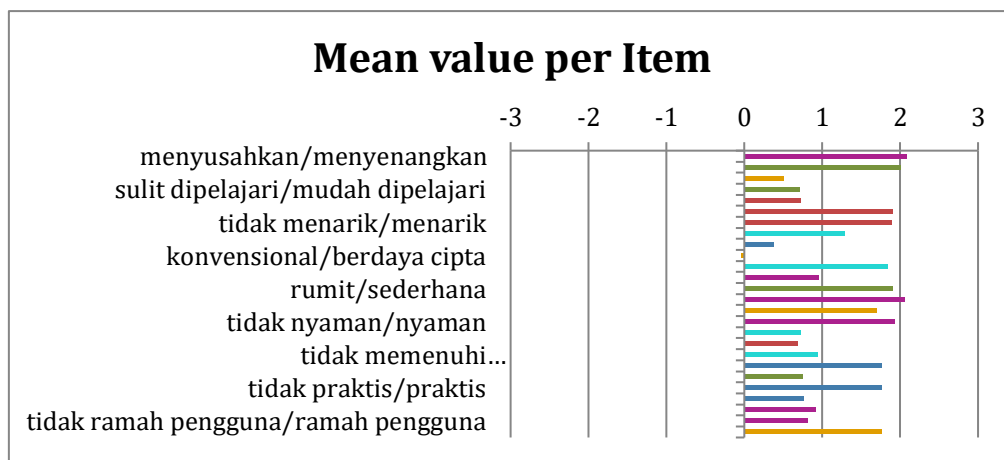
Tabel 3 Skala Penilaian Rata-rata Pada Kuesioner

Rentang Rata-rata	Keterangan	Representasi Warna
> 0,8	Evaluasi Positif	Hijau
- 0,8 Sampai 0,8	Evaluasi Netral	Kuning
< - 0,8	Evaluasi Negatif	Merah

Berdasarkan Tabel 4.3, nilai rata-rata > 0,8 menunjukkan respon positif dari responden, -0,8 sampai 0,8 menunjukkan respon netral, dan < -0,8 menunjukkan respon negatif

3.4.2 Nilai Rata-rata Berdasarkan Setiap Item

Hasil nilai rata-rata per item pernyataan pada lembar hasil dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7 Grafik Nilai Rata-rata Per Item

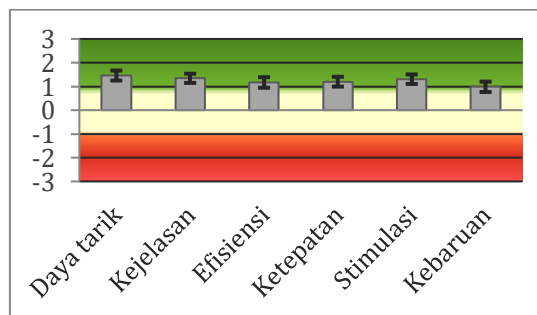
3.4.3 Nilai Rata-rata Berdasarkan Variabel

Setelah mendapatkan nilai rata-rata tiap item, data ditransformasi lagi untuk mengkalkulasi rata-rata berdasarkan 6 variabel penelitian. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Hasil Nilai Rata-rata Variabel

UEQ Scales (Mean)		
Variabel	Mean	Evaluasi Penilaian
Daya Tarik	1,460	Positif
Kejelasan	1,343	Positif
Efisiensi	1,168	Positif
Ketepatan	1,200	Positif
Stimulasi	1,305	Positif
Kebaruan	0,985	Positif

Berdasarkan Tabel 4, semua variabel mendapat penilaian positif ($> 0,8$). Variabel Daya Tarik memiliki nilai tertinggi (1,460), sementara variabel Kebaruan memiliki nilai terendah (0,985). Grafik nilai rata-rata variabel penelitian berdasarkan UEQ Data Analysis Tool dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8 Grafik Nilai Rata-rata Variabel

Berdasarkan Gambar 8, setiap variabel berada pada warna hijau yang menandakan bahwa setiap variabel memiliki evaluasi penilaian yang positif.

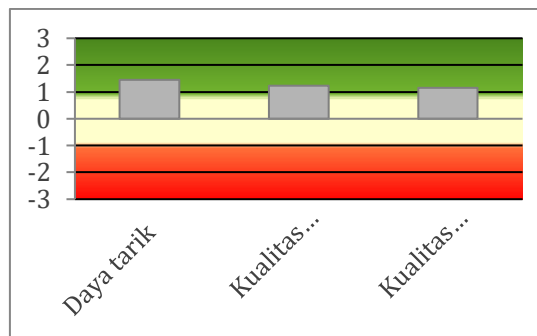
3.4.4 Nilai Rata-rata Berdasarkan Daya Tarik, Pragmatis dan Hedonis

Nilai rata-rata untuk persepsi daya tarik, pragmatis, dan hedonis ditentukan dari rata-rata tiap variabel. Daya tarik mencerminkan ketertarikan pengguna pada Epic Games Store. Aspek pragmatis menilai efisiensi, pemahaman, dan kontrol pengguna terhadap aplikasi. Hedonis menggambarkan emosi pengguna, termasuk motivasi dan rasa keterlibatan terhadap hal baru. Hasilnya tersedia di Tabel 5.

Tabel 5 Hasil Nilai Rata-rata Aspek Daya Tarik, Pragmatis, dan Hedoni

<i>Pragmatic and Hedonic Quality</i>		
Aspek	Mean	Evaluasi Penilaian
Daya tarik	1,46	Positif
Kualitas Pragmatis	1,24	Positif
Kualitas Hedonis	1,15	Positif

Berdasarkan Tabel 5, aspek daya tarik memiliki nilai rata-rata 1,46, pragmatis 1,24, dan hedonis 1,15. Semua aspek dengan nilai di atas 0,8 menunjukkan evaluasi positif. Grafiknya dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9 Grafik Nilai Rata-rata Ketiga Aspek

Berdasarkan Gambar 9, ketiga aspek berada pada daerah berwarna hijau yang menandakan ketiga aspek tersebut memiliki evaluasi penilaian yang positif.

3.4.5 Benchmark

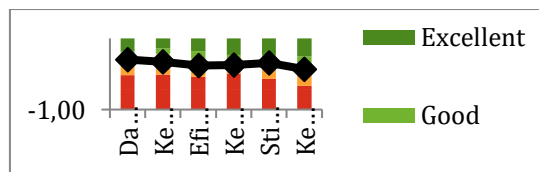
Pada lembar benchmark, aplikasi Epic Games Store dibandingkan dengan produk lain yang dievaluasi melalui UEQ Data Analysis Tool. Tujuannya adalah menilai kualitas relatif Epic Games Store. UEQ membagi hasil uji benchmark ke dalam lima kategori: Excellent, Good, Above Average, Below Average, dan Bad. Hasil benchmark dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6 Hasil Benchmark Aplikasi Epic Games Store

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparisson to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya tarik	1,46	<i>Above average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk
Kejelasan	1,34	<i>Above Average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk
Efisiensi	1,17	<i>Above Average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk

Ketepatan	1,20	<i>Above Average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk
Stimulasi	1,31	<i>Above Average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk
Kebaruan	0,99	<i>Above Average</i>	25% hasilnya lebih baik, 50% hasilnya lebih buruk

Tabel 6 menunjukkan bahwa aplikasi Epic Games Store dinilai "Above Average" untuk setiap skala dengan 25% produk yang lebih baik dan 50% yang lebih buruk. Grafik perbandingannya ada di Gambar 10.



Gambar 10 Grafik Hasil Benchmark Aplikasi Epic Games Store

Dari Gambar 10, aplikasi Epic Games Store unggul dalam pengalaman pengguna dibandingkan rata-rata di database benchmark. Statistiknya menunjukkan skor rata-rata aplikasi berada di kuartil atas distribusi skor benchmark.

3.5 Hasil dan Kesimpulan

Berdasarkan analisis data, berikut ringkasan evaluasi dan rekomendasi untuk aplikasi Epic Games Store:

1. **Attractiveness:** Aplikasi menunjukkan daya tarik kuat. Rekomendasi: Pertahankan dan tingkatkan estetika dan animasi.
2. **Perspiciuity:** Meski aplikasi mudah dimengerti, beberapa fitur mungkin kurang intuitif. Rekomendasi: Tambahkan panduan atau tutorial.
3. **Efficiency:** Efisiensi baik, namun perlu optimalisasi kecepatan dan organisasi. Rekomendasi: Tingkatkan performa dan struktur informasi.
4. **Dependability:** Aplikasi dapat diandalkan namun ada keraguan pada keamanan. Rekomendasi: Perkuat protokol keamanan.
5. **Stimulation:** Meskipun menarik, aplikasi perlu memberikan lebih banyak manfaat. Rekomendasi: Tambahkan fitur berharga dan strategi keterlibatan pengguna.
6. **Novelty:** Aplikasi inovatif, tapi ada ruang untuk kreativitas. Rekomendasi: Perkenalkan fitur atau konten eksklusif.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Analisis User Experience (UX) pada Epic Games Store menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), mencakup enam variabel dengan 26 pernyataan dari 100 responden. Variabel daya tarik memiliki skor tertinggi (1,46), menunjukkan aplikasi ini atraktif dan ramah pengguna. Sedangkan variabel kebaruan memiliki skor terendah (0,99), menunjukkan kebutuhan untuk ide-ide baru. Meskipun skor lainnya positif, peningkatan pada aspek kebaruan dapat membuat Epic Games Store lebih unik dibanding aplikasi sejenis.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran untuk penelitian mendatang meliputi:

1. Diversifikasi demografi responden, meliputi domisili, latar belakang pendidikan, dan penggunaan aplikasi.
2. Pertimbangkan UEQ+ untuk wawasan UX yang lebih mendalam.
3. Lakukan studi longitudinal, ulangi UEQ setiap interval untuk pantau perubahan persepsi UX.
4. Gabungkan metodologi lain seperti wawancara dan observasi.
5. Lakukan analisis tematik terbuka dari tanggapan responden.
6. Uji prototipe fitur atau desain baru sebelum peluncuran.
7. Pertimbangkan meningkatkan jumlah responden untuk validitas yang lebih baik.
8. Segmentasi responden berdasarkan lama penggunaan aplikasi.
9. Integrasikan hasil UEQ dengan data analytics aplikasi.
10. Evaluasi kembali pasca pembaruan untuk monitor perbaikan UX

DAFTAR PUSTAKA

- Aloysius Rangga Aditya Nalendra, Yanti Rosalinah, Agus Priadi, Ibnu Subroto, Retno Rahayuningsih, Rina Lestari, Suwantica Kusamandari, Ria Yuliasari, Dewi Astuti, Jeffry Latumahina, Martinus Wahyu Purnomo, Vina Aisyah Zede. (2021). Statistika Seri Dasar Dengan SPSS. Media Sains Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=kg4eEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=statistika+seri+dasar+dengan+spss&ots=asPNdrKDjl&sig=dDwyIM1sqHD3e_Efh tXbrVxk4&redir_esc=y#v=onepage&q=statistika%20seri%20dasar%20dengan%20spss&f=false
- Eka Hartati, Mardiana, Elsa Novelia, Nurul Amalia Kartika. (2021). Analisis Desain User Interface Website Peremajaan Sawit Rakyat (PSR) Dengan Metode Heuristic Evaluation. Teknomatika, 11(02), 209–220. <http://ojs.palcomtech.ac.id/index.php/teknomatika/article/view/529>
- Endi Zunaedy Pasaribu, Siska Yulia Rahmi, Mesra Wati Ritonga, Ronal Watrionthos, Wahyu Azhar Ritonga, Rizki Kurniawan Rangkuti, Nurhanna Harahap. (2020). Belajar Statistika: Siapa Takut dengan SPSS. Yayasan Kita Menulis. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=u-fzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA21&dq=spss+adalah+merupakan&ots=iSIXje46Sm&sig=QSPRp4Yk4vgkKTzdzDkegT8g8TI&redir_esc=y#v=onepage&q=spss%20adalah%20merupakan&f=false
- Febrianawati Yusup. (2018). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.18592/TARBIYAH.V7I1.2100>

- Hardani, Husnu Abadi, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, Ria Rahmatul Istiqomah. (2020). Metode Penelitian Kualitatif dan Kualitatif. Dalam Repository.Uinsu.Ac.Id
- Henry Bastian, Godham Eko Saputro, Auria Farantikan Yogananti. (2021). Desain User Interface Game Fairplay Poker Menggunakan Metode UCD (User Centered Design). JADECS (Journal of Art, Design, Art Education & Cultural Studies), 6(2), 138-147. <http://journal2.um.ac.id/index.php/dart/article/view/16672/8903>
- I Made Laut Mertha Jaya. (2020). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif: Teori, Penerapan, dan Riset Nyata. Anak Hebat Indonesia. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=yz8KEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA216&dq=penelitian+kuantitatif+adalah+merupakan&ots=snC71LA07Q&sig=QZp-_uUN7DyLjRNpvJ3ZcAFs6xk&redir_esc=y#v=onepage&q=penelitian%20kuantitatif%20adalah%20merupakan&f=false
- Livia Amanda, Ferra Yanuar, Dodi Devianto. (2019). Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang. Jurnal Matematika UNAND, 8(1), 179-188. <http://jmua.fmipa.unand.ac.id/index.php/jmua/article/view/423/409>
- Munggarhanna Aschi Putra Jayana, Diah Priharsari. (2022). Analisis Pengalaman Pengguna pada Situs Distribusi Digital menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (Studi pada store. steampowered. com dan gog. com). Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN, 2548, 964X. <https://j-ptiik.uib.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/10548/4679>
- Rizki Auliazmi, Ganal Rudiyanto, R. Drajatno Widi Utomo. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies Of Visual Interface And User Experience Of The Ruangguru Application. Jurnal Seni dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 4(1), 21-36. <https://www.trijurnal.trisakti.ac.id/index.php/jsrr/article/view/9968/6778>
- Shandranuur Fauziah Novitasari, Yusi Tyroni Mursityo, Alfi Nur Rusydi. (2020). EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA PADA E-COMMERCE SOCIOLLA. COM MENGGUNAKAN USABILITY TESTING DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ): USER EXPERIENCE EVALUATION ON SOCIOLLA. COM E-COMMERCE USING USABILITY TESTING AND USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ). Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi, dan Edukasi Sistem Informasi, 1(2), 57-63. <https://just-si.uib.ac.id/index.php/just-si/article/view/9/9>
- Shinta Kurnia Dewi, Agus Sudaryanto. (2020). Validitas dan reliabilitas kuisioner pengetahuan, sikap dan perilaku Pencegahan Demam Berdarah. Prosiding Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta 2020. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/bitstream/handle/11617/11916/Call%20For%20Paper%20NEW-78-84.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Slamet Riyanto, Aglis Andhita Hatmawan. (2020). Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian Di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan Dan Eksperimen. Deepublish. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=W2vXDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Metode+riset+penelitian+kuantitatif+penelitian+di+bidang+manajemen,+Teknik,+pendidikan+dan+eksperimen&ots=Zgui7XD5G_&sig=4DmMBxnU-ROXFkgvVHMWpclbzJk&redir_esc=y#v=onepage&q=Metode%20riset%20penelitian%20kuantitatif%20penelitian%20di%20bidang%20manajemen%2C%20Teknik%2C%20pendidikan%20dan%20eksperimen&f=false
- Sri Rahmiyati. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Google Form dalam Meningkatkan Pelaksanaan Supervisi Pendidikan Pengawas Madrasah. Jurnal Pendidikan Madrasah, 4(2), 201-209. <https://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/JPM/article/view/42-08/1783>

- Taufiq Nur Azis, Nailil Muna Shalihah. (2020). Pengembangan Evaluasi Pembelajaran Berbasis Google Form. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 13(1), 54-65. <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TAWAZUN/article/view/3028/1832>
- Wira Buana, Betha Nurina Sari. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91-97. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick/article/view/11669/4060>
- Yuana Delvika, Chalis Fajri Hasibuan, Yudi Daeng Polewangi, dan M Habibullah. (2021). Analisa Usabilitas Website Sistem Informasi Akademik Universitas X Menggunakan Nielsen Attributes of Usability (NAU) Questionnaire. *JOURNAL OF INDUSTRIAL AND MANUFACTURE ENGINEERING*, 5(2), 167-175. <https://doi.org/10.31289/JIME.V5I2.6113>