
Evaluasi *User Experience* Pada Game Playerunknown's Battlegrounds (Pugb) Mobile Menggunakan Metode Heuristic Evaluation**Danil Risaldi¹, Megawati², Idria Maita³, Febi Nur Salisah⁴, Arif Marsal⁵**12050313207@students.uin-suska.ac.id¹, megawati@uin-suska.ac.id², idria@uin-suska.ac.id³, febinursalisah@uin-suska.ac.id⁴, arif.marsal@uin-suska.ac.id⁵^{1,2,3,4,5} Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Informasi ArtikelDiterima : 28 Okt 2024
Direvisi : 27 Nov 2024
Disetujui : 30 Des 2024

Kata KunciUser Experience,
Aplikasi Game Pugb
Mobile, Heuristic
Evaluation, Tencent
Games

Abstrak

Game Pugb Mobile adalah sebuah game developer dari "Tencent Games", Pugb Mobile rilis tanggal 9 Februari 2018. Genre game ini adalah Battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Penelitian ini menggunakan metode Heuristic Evaluation sebagai pengukuran *user experience*. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) dalam aplikasi game Pugb Mobile dengan menggunakan metode Heuristic Evaluation. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada beberapa variabel mendapatkan penilaian "Baik," seperti Visibility of System Status (nilai p1 75,6%), User Control and Freedom (nilai p1 72,9%), dan Aesthetic and Minimalist Design (nilai p1 78,3%). Namun, variabel Consistency and Standards mendapatkan nilai "Kurang Baik" (nilai p1 51,3%), yang membutuhkan peningkatan nilai lebih baik dari sebelumnya.

KeywordsUser Experience, Pugb
Mobile Game Application,
Heuristic Evaluation,
Tencent Games

Abstract

Pugb Mobile is a game developer from "Tencent Games", Pugb Mobile was released on February 9, 2018. The genre of this game is Battle royale, where players can play with 100 people at once online. This study uses the Heuristic Evaluation method as a measurement of user experience. This study aims to evaluate the user experience in the Pugb Mobile game application using the Heuristic Evaluation method. The results of this study show that several variables received an assessment of "Good," such as Visibility of System Status (p1 value 75.6%), User Control and Freedom (p1 value 72.9%), and Aesthetic and Minimalist Design (p1 value 78.3%). However, the Consistency and Standards variable received a value of "Not Good" (p1 value of 51.3%), which required an increase in the value better than before.

A. Pendahuluan

Teknologi merupakan hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Seiring perkembangan zaman, teknologi pun semakin meningkat. Kecanggihan teknologi di zaman globalisasi ini telah membuat para remaja kecanduan dengan setiap penawaran yang diberikan oleh teknologi tersebut. Salah satu kecanggihan teknologi adalah dengan adanya berbagai macam game yang dapat digunakan sebagai media hiburan dan mengisi waktu luang, Salah satu game yang populer di kalangan remaja yaitu PUBG.[1]

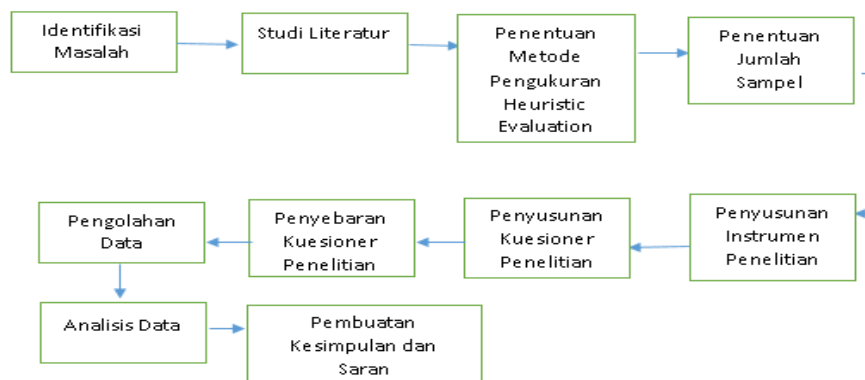
Game PUBG Mobile adalah sebuah game developer dari “Tencent games”, PUBG Mobile rilis tanggal 9 Februari 2018. Genre game ini adalah Battle royale, yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Di kutip dari penainformatika.com, game PUBG kini memiliki lebih dari 100 juta pengguna aktif di indonesia dan 400 juta seluruh dunia. Ini merupakan pencapaian besar bagi game yang baru diluncurkan sekira setahun yang lalu di iOS dan Android. Sejak diluncurkan, PUBG telah menghasilkan lebih dari USD100 juta untuk Tencent Games selaku developer dari game tersebut. Seiring dengan popularitasnya, PUBG Mobile juga menghadapi sejumlah tantangan dalam hal pengalaman pengguna (user experience). Meskipun banyak ulasan positif yang menunjukkan kepuasan pengguna, terdapat juga yang menyebutkan masalah teknis seperti bug, lambatnya waktu masuk permainan, dan kesulitan pengguna baru dalam memahami fitur-fitur yang tersedia. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game ini berhasil menarik jutaan pemain, masih ada aspek yang perlu dievaluasi untuk meningkatkan pengalaman bermain. [2]

Dalam permasalahan diatas, Indikator atau pencapaian user experience yang belum sesuai dengan ekspektasi dapat diukur untuk mengetahui tingkat perbaikannya, perlu dilakukan evaluasi pada game Pubg. Jika user experience tidak berjalan seperti yang diinginkan oleh pengguna, tentu saja akan membuat pengguna tidak lagi menggunakan aplikasi ini. [3]Terdapat berbagai macam metode untuk mengukur tingkat user experience pada penelitian ini. Salah satunya Heuristic Evaluation.[4] Heuristic Evaluation adalah metode rekayasa usability untuk menemukan masalah usability dalam desain antarmuka pengguna sehingga mereka dapat diperhatikan sebagai bagian dari proses desain iterative.[5] Heuristic Evaluation memiliki beberapa variabel yaitu, *visibility of system status*, *variabel match between system and real world*, *variabel user control and freedom*, *variabel consistency and standars*, *variabel error prevention*, *variabel recognition rather than recall*, *variabel flexibility and efficiency of use*, *variabel aesthetic and minimalist design*, *variabel help user recognize and recover from errors*, dan *variabel help and document*. Peneliti terdahulu yang telah menggunakan *Heuristic Evaluation* sebagai uji analisis *user experience* antara lain Analisis *user experience* pada aplikasi diary sumsel menggunakan metode heuristic evaluation yang dilakukan oleh Rasmila dan Muhammad Nuryadi, dengan menggunakan beberapa teknik salah satunya *user experience* untuk meningkatkan aplikasi. [6], Analisis *user experience* pada website himtika menggunakan metode heuristic evaluation yang dilakukan oleh Chintiya Anatasya dan Dadang Yusup, terdapat 5 aspek heuristic dengan nilai rata-rata severity rating yang memerlukan perbaikan pada aplikasi.[7], Analisis *User Experience* Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita dengan metode *Heuristic Evaluation* yang dilakukan oleh Crishtoper dan

Hendra Mayatopani, hasil akhir yang berupa masukan dari analisis user experience untuk meningkatkan sistem tersebut. [8]

Dengan adanya permasalahan diatas, maka peneliti mengangkat topik ini sebagai analisis user experience menggunakan Heuristic Evaluation. Yang mana, peneliti ini bertujuan untuk mengetahui tingkat user experience berdasarkan pengalaman pengguna aplikasi Game Pubg Mobile dengan menggunakan Metode Heuristic Evaluation.[9] Metode pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan cara menyebarkan kuesioner kepada pengguna aplikasi Game Pubg Mobile, melakukan observasi kepada pengguna dan juga melihat review komentar playstore, serta melakukan wawancara kepada pengguna aplikasi Game Pubg Mobile.

B. Metode Penelitian



Gambar 1. Tahapan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Untuk menentukan masalah ini dilakukan pengamatan review atau komentar pada Google Playstore dan kemudian merumuskan rumusan masalah pada penelitian ini. Rumusan masalah mencakup pertanyaan-pertanyaan berdasarkan topik permasalahan yang telah ditentukan.

2. Studi Literatur

Setelah diketahui permasalahan yang akan diteliti, selanjutnya dilakukan studi literatur dengan mereview penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan informasi dan dapat memahami latar belakang topik penelitian yang akan dilakukan.

3. Penentuan Metode Pengukuran Heuristic Evaluation

Evaluasi Heuristic dapat digunakan sebagai panduan, prinsip umum, atau aturan yang dapat digunakan untuk memandu keputusan desain dan mengkritisi keputusan yang dibuat oleh penelitian terdahulu (Krisnayani dkk., 2016). Jakob Nielsen dan Rolf Molich mengembangkan evaluasi Heuristik untuk menilai apakah suatu sistem dapat disebut useable atau tidak. [10] Beberapa properti yang diamati dalam evaluasi Heuristic ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Variabel Heuristic Evaluation*

No	Variabel	Keterangan
1	<i>Visibility of system status</i>	Sistem harus selalu teratur Beri tahu pengguna apa yang terjadi dengan umpan balik yang tepat waktu.
2	<i>Match between system and real world</i>	Penilaian ini telah mengkritik Sebuah sistem harus dirancang dalam bahasa awam/pengguna yang mudah dipahami, dengan frasa, kalimat, dan konsep yang familiar bagi pengguna.
3	<i>User control and freedom</i>	Kontrol Penggunaan Kebebasan Peringkat ini dirancang untuk memungkinkan pengguna menavigasi sistem dengan mudah.
4	<i>Consistency and Standards</i>	Konsistensi dan standar Penilaian konsistensi bertujuan untuk menjadi standar, konsisten dalam hal kalimat, font, dll.
5	<i>Error prevention</i>	Peringkat ini hampir mirip dengan peringkat navigasi. Tapi yang lebih dulu adalah mencegah pengguna melakukan kesalahan. Desain yang dapat mencegah pengguna melakukan kesalahan merupakan hal yang penting dalam sebuah sistem.
6	<i>Recognition rather than recall</i>	Perkiraan ini mengacu pada beban kerja (memori) pengguna sistem. Minimalkan penggunaan memori sistem. Pengguna tidak perlu mengingat kapan harus menggunakan sistem.
7	<i>Flexibility and efficiency</i>	Kecepatan dan ketepatan dalam menggunakan sistem menjadi hal yang

	<i>of use</i>	harus diperhatikan terutama bagi pengguna baru.
8	<i>Aesthetic and minimalist design</i>	Ada empat prinsip tampilan/desain visual yang perlu diperhatikan, yaitu kontras, repetisi, fokus dan cahaya
9	<i>Help user recognize, diagnose and recover from errors</i>	Pesan/layar ketika terjadi kesalahan harus disampaikan dengan bahasa yang jelas/baku.
10	<i>Help and document</i>	Kolom bantuan/tindakan adalah salah satu kolom yang harus ada di sistem Anda untuk membantu pengguna saat mereka menghadapi masalah atau kesulitan.

Selain itu faktor pengalaman pengguna aplikasi game Pubg tersebut memiliki beberapa aspek juga dibahas atau dievaluasi dalam metode evaluasi heuristik. Hubungan tersebut dapat dipetakan pada tabel 2.

Tabel 2. *Aspek Heuristic Evaluation*

<i>User Experience</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>
<i>Branding</i>	- <i>Consistency and Standards</i>
<i>Usability</i>	- <i>User Control and Freedom</i> - <i>Error Prevention</i> - <i>Recognition Rather than Recovers From Errors</i> - <i>Help and Documentation</i>
<i>Functionality</i>	- <i>Visibility Of System Status</i> - <i>Flexibility and Efficiency Of Use</i>
<i>Content</i>	- <i>Match Between System and Real World</i> - <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>

4. Penentuan Sampel

Pada penelitian ini, rumus yang digunakan adalah rumus lemeshow. Rumus lemeshow merupakan rumus yang biasanya digunakan dalam penelitian untuk menghitung jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terbatas. Dalam hal ini, peneliti akan menghitung jumlah sampel aplikasi Game Pubg Mobile. Rumus lemeshow untuk menghitung sampel yang tidak diketahui adalah sebagai berikut:

$$\eta = \frac{Z^2 \times P (1-P)}{d^2} \quad (1)$$

Deskripsi :

N = number of sample

Z = z score at 95% confidence = 1,96

P = maximum estimate = 0,5

d = alpha (0,10) or 10% sampling error

$$\begin{aligned} \eta &= \frac{1,96^2 \times 0,5 (1-0,5)}{0,1^2} \\ &= 96,04 \end{aligned}$$

Maka sampel dari penelitian ini dibutuhkan sebanyak 96 responden yang menggunakan aplikasi Game Pubg Mobile dengan rumus lemeshow untuk dilakukan pengujian menggunakan metode Heuristic Evaluation.

5. Pembuatan Instrumen Penelitian

Kusiner dirancang dan dibuat berdasarkan 10 variabel Heuristic yang akan diteliti yaitu, *Visibility of status system* terdapat 4 pernyataan, *Matchi between system andireal word* 3 pernyataan, *User control and freedom* terdapat 2 pernyataan, *Consistency and Standards* terdapat 2 pernyataan, *Error Prevention* terdapat 2 pernyataan. *Recognition rather than recall* terdapat 2 pernyataan, *Flexibility and efficiency of use* terdapat sebuah pernyataan, *Aesthetic and minimalist design* terdapat sebuah pernyataan, *Help user recognize, diagnose and recover from errors* terdapat sebuah pernyataan, dan *Help and documentation* terdapat sebuah pernyataan Teknik pengukuran pada kusiner ini menggunakan skala likert. Penyebaran kusiner ini akan disebarakan kepada objek penelitian yaitu pengguna game PUBG di pekanbaru.

6. Pengolahan Data

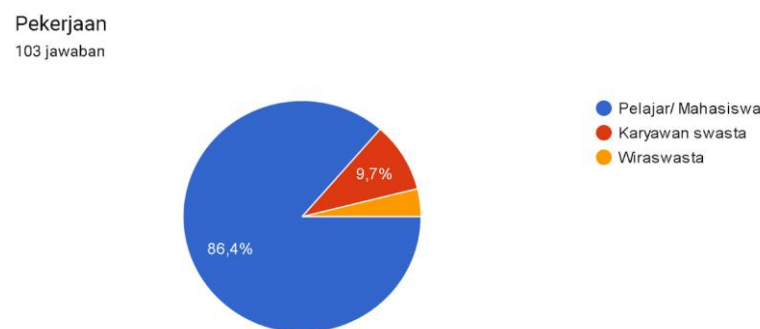
Pada tahap ini, peneliti melakukan proses pengukuran instrumen penelitian dengan melakukan uji validitas dan reliabilitas dimana peneliti mengguna software SPSS, dan juga mengolah dan menganalisis data penelitian. Pernyataan-pernyataan yang terdapat pada instrumen penelitian diambil dari metode Heuristic Evaluation yang memiliki 10 variabel yaitu, *Visibility of status system*, *Matchi between system andireal word*, *Consistency and Standards*, *Error Prevention*, *Recognition rather than recall*, *Flexibility*

and efficiency of use, Aesthetic and minimalist design, Help user recognize, diagnose and recover from errors, Help and documentation.

C. Hasil dan Pembahasan

1. Karakteristik Responden

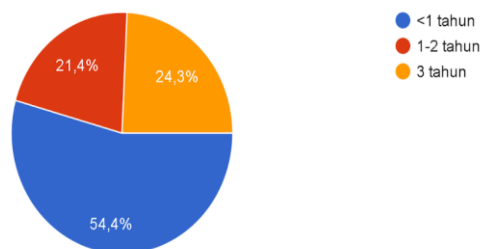
Karakteristik responden yang digunakan untuk memperoleh klasifikasi responden yang akan diteliti memiliki sampel diambil dari bagian populasi, populasi yang diteliti adalah pengguna aplikasi game PUBG yang dimulai dari pelajar, mahasiswa, maupun masyarakat umum. Jumlah sampel awal yang diambil dalam penelitian ini adalah 96 responden. Berikut visualisasi karakteristik responden pengguna game Pubg Mobile pada gambar 2.



Gambar 2. Karakteristik Responden

Responden berasal dari berbagai pengguna, seperti yang terlihat pada gambar 2, dari 96 responden 86,4% berasal dari pelajar, 9,7% berasal dari karyawan swasta.

Berdasarkan hasil kusioner yang diperoleh dari responden, berikut waktu penggunaan aplikasi beserta presentase setiap jangkauan lama penggunaan pada gambar 3.



Gambar 3. Waktu Penggunaan Aplikasi

2. Uji Validitas dan Reabilitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu instrument itu dikatakan valid atau tidak valid. Instrumen penelitian dapat dikatakan tidak valid jika $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ dengan taraf

signifikan 5%. Dari hasil pengujian diketahui bahwa nilai r -hitung > r -tabel antara 18 item pertanyaan dikatakan valid untuk instrument penelitian.[11] Sedangkan uji reliabilitas dilakukan terhadap 18 pertanyaan dengan jumlah responden sebanyak 96 responden. Standar Cronbach Alpha dalam tahapan uji reabilitas adalah 0.60. [12]Dan setiap pertanyaan dikatakan reliable apabila nilai Cronbach Alpha lebih besar dari 0.60. Pada penelitian ini nilai Cronbach Alpha dari 18 pertanyaan adalah 0.969, hal ini menunjukkan bahwa semua pertanyaan reliable karena nilai Cronbach Alpha penelitian ini lebih besar dari 0.6.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H1	H1p1	0,868	0,2617	Valid
	H1p2	0,862	0,2617	Valid
	H1p3	0,840	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H2	H2p1	0,873	0,2617	Valid
	H2p2	0,903	0,2617	Valid
	H2p3	0,888	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H3	H3p1	0,933	0,2617	Valid
	H3p2	0,923	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H4	H4p1	0,895	0,2617	Valid
	H4p2	0,836	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H5	H5p1	0,914	0,2617	Valid
	H5p2	0,919	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H6	H6p1	0,900	0,2617	Valid
	H6p2	0,910	0,2617	Valid

Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H7	H7p1	0,1000	0,2617	Valid

Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H8	H8p1	0,1000	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H9	H9p1	0,1000	0,2617	Valid
Variabel	Instrumen	R Hitung	R Tabel	Keterangan
H10	H10p1	0,1000	0,2617	Valid

Tabel 4. Uji Reabilitas

Kode Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
H1	125.1250	644.700	0.815	0,969
H2	125.1250	645.584	0,835	0,969
H3	128.8229	674.968	0,876	0,966
H4	129.1771	689.031	0,718	0,968
H5	128.7188	682.394	0,884	0,966
H6	128.8438	678.323	0,856	0,967
H7	132.8021	724.813	0,716	0,968
H8	132.6146	724.029	0,758	0,967
H9	132.5104	726.463	0,684	0,968
H10	132.4167	719.551	0,769	0,967

Tabel 5. Cronbach Alpa**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
.969	28

3. Menentukan Usability Testing

Analisis menguji kegunaan sistem dengan menjalankan rasio respons responden dengan aturan bahwa respons dikategorikan sebagai berikut: "Sangat Setuju" dan "Setuju" dan di kategorikan tidak ditemukan apabila jawaban "Tidak Setuju" dan "Sangat Tidak Setuju". Persentase untuk setiap item dihitung dan ada yang terdeteksi dan ada yang tidak pada aplikasi game pubg ,tabel kuantitatif hasil perhitungan angket Usability testing untuk mengukur tingkat usability dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Usability Testing

Skor	Kualifikasi	Hasil
85-100%	Sangat Baik	Berhasil
65-84%	Baik	Berhasil
55-64%	Cukup Baik	Tidak Berhasil
0-54%	Kurang Baik	Tidak berhasil

4. Analisis Hasil Usability Testing

Hasil analisis hasil usability testing yang dilakukan setelah penyebaran kuesioner untuk menilai pengalaman pengguna aplikasi Game Pubg Mobile ditunjukkan pada table 7.

Tabel 7. Hasil Usability Testing

Frekuensi			
Variabel H1	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	75,6 %	24,3 %	100 %
Total P2	72,9 %	8,1 %	100 %
Total P3	75,6%	8,1 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H2	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	64,8 %	35 %	100 %
Total P2	75,6 %	24,3 %	100 %

Total P3	72,9 %	27 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H3	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	72,9 %	27 %	100 %
Total P2	75,6 %	24,3 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H4	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	51,3 %	48,6 %	100 %
Total P2	70,2 %	29,7 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H5	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	70,2 %	29,7 %	100 %
Total P2	70,2 %	29,7 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H6	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	72,9 %	27 %	100 %
Total P2	72,9 %	27 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H7	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	56,7 %	43,2 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H8	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	78,3 %	21,6 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H9	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	78,3 %	21,6 %	100 %
Frekuensi			
Variabel H10	Skor	Skor	Jumlah
Total P1	78,4 %	21,6 %	100 %

Mengacu pada hasil pengujian Heuristic Evaluation pada table 7, maka telah didapatkan total nilai kriteria untuk setiap variabel dengan hasil

tingkat usability “Baik”. Hasil ini didapatkan dari hasil usability testing pada tabel 6.

- a. *Visibility Of System Status*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Visibility Of System Status pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 75,6 %, total p2 72,9 %, total p3 75,6 % yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84%
- b. *Match Between System and Real World*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Match Between System and Real World pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 64,8%, total p2 75,6 %, total p3 72,9 % yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84%.
- c. *User Control And Freedom*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel User Control And Freedom pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 72,9 %, total p2 75,6 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “ Baik” dengan nilai interval 65-84 %.
- d. *Consistency And Standards*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel User Control And Freedom pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 51,3 %, total p2 70,2 %, yang artinya data responden total P1 memberikan jawaban “Kurang Baik” dengan nilai interval 0-54 %. Sedangkan data responden total P2 memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84%.
- e. *Error Prevention*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Error Prevention pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 70,2 %, total p2 70,2 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84%.
- f. *Recognition Rather Than Recall*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Recognition Rather Than Recall pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 72,9 %, total p2 72,9 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84%.
- g. *Flexibility And Efficiency Of Use*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Flexibility and efficiency of use pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 56,7 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Cukup Baik” dengan nilai interval 55-64 %.
- h. *Aesthetic And Minimalist Design*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Aesthetic and minimalist design pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 78,3 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84 %.

- i. *Help User Recognize, Diagnose And Recover From Errors*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Help User Recognize, Diagnose And Recover From Errors pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 78,3 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84 %.
- j. *Help And Documentation*, Berdasarkan penjelasan Tabel 4.6 dapat diketahui bahwa Variabel Help And Documentation pada aplikasi PUBG mendapatkan nilai total p1 78,4 %, yang artinya data responden memberikan jawaban “Baik” dengan nilai interval 65-84 %.

D. Simpulan

Setelah melakukan proses analisis user experience aplikasi Game Pubg Mobile yang melibatkan 96 responden penelitian. Diperoleh kesimpulan bahwa hasil usability testing pada aplikasi ini sebagian besar mendapatkan penilaian baik yang ditentukan sebelumnya. Meski demikian, terdapat beberapa area seperti Consistency and Standards dan Flexibility and Efficiency of Use yang dapat ditingkatkan untuk memperbaiki pengalaman pengguna. Upaya ini meliputi pengguna yang konsisten di beberapa area aplikasi serta fleksibilitas dan efisiensi penggunaan aplikasi Game Pubg Mobile.

E. Referensi

- [1] N. F. A. Maulidiyah, D. Singasatia, and M. A. Sunandar, “Analysis of User Experience Effect on Users of VLive Mobile Application Using the SCSi Model Analisis Pengaruh User Experience Terhadap Kepuasan Pengguna Mobile Application VLive Menggunakan Model SCSi,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 2, no. October, pp. 28–34, 2022.
- [2] R. A. Akbar, H. M. Az-Zahra, and K. C. Brata, “Evaluasi User Experience Pada Game PUBG MOBILE Menggunakan Metode Cognitive Walkthrough,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 2, pp. 1660–1668, 2019.
- [3] Y. Wijayanti and A. T. Hidayat, “Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Seluler Visiting Jogja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Evaluation of User Experience of Visiting Jogja Mobile Apps Using User Experience Questionnaire (UEQ) Method,” vol. 3, no. 1, pp. 10–17, 2023, doi: 10.25008/janitra.v3i1.169.
- [4] H. Husin, S. Balafif, and E. T. Ardianto, “Analisis User Experience pada Website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Kabupaten Sumabawa dengan Heuristic Evaluation,” *BIOS J. Teknol. Inf. dan Rekayasa Komput.*, vol. 5, no. 1, pp. 30–39, 2023, doi: 10.37148/bios.v5i1.86.
- [5] D. Yolania and A. D. Indriyanti, “Evaluasi User Experience Aplikasi TIX ID Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” vol. 02, no. 03, pp. 8–13, 2021.
- [6] M. Nuryadi, “J-Icon : Jurnal Informatika dan Komputer ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI DIARY SUMSEL J-Icon : Jurnal Informatika dan Komputer,” vol. 12, no. 1, pp. 1–8, 2024, doi: 10.35508/jicon.v12i1.12578.
- [7] C. Ana Tasya, D. Yusup, and A. Rizal, “Analisis User Experience Pada Website Himtika Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek.*

- Inform.*, vol. 8, no. 2, pp. 2116–2124, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i2.9404.
- [8] C. Christopher and H. Mayatopani, “Analasis User Experience pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita dengan Metode Heuristic Evaluation (HE),” *J. Teknoinfo*, vol. 18, no. 1, pp. 239–248, 2024.
 - [9] N. Darwin and A. D. Pratama, “Komunikasi Interpersonal Pemain Game Pubg Mobile Dalam Meningkatkan Strategi Permainan Di Deoxys,” pp. 141–150, 2024.
 - [10] A. Putri and A. D. Indriyanti, “Evaluasi Usability Aplikasi BTN Mobile dengan Metode User Experience Questionnaire dan Heuristic Evaluation,” vol. 03, no. 02, pp. 49–59, 2022.
 - [11] T. K. Ahsyar, Husna, and Syaifullah, “Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, vol. 11, no. November, pp. 163–170, 2019.
 - [12] I. P. A. R. Hernanda, D. P. Githa, and G. M. A. Sasmita, “Analisis Usability BPRGianyar.com Menggunakan Heuristic Evaluation dan Pendekatan Human-Centered Design,” *JATISI (Jurnal Tek. Inform. dan Sist. Informasi)*, vol. 9, no. 3, pp. 2397–2411, 2022, doi: 10.35957/jatisi.v9i3.2756.