

**ANALISA PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI
WILDRIFT GUIDE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN
DAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NABILLA WAHYU ROSDIANA

18.11.2318

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**ANALISA PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI
WILD RIFT GUIDE MENGGUNAKAN USER CENTERED
DESIGN DAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

NABILLA WAHYU ROSDIANA

18.11.2318

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISA PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI WILD
RIFT GUIDE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN DAN
METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

yang disusun dan diajukan oleh

Nabilla Wahyu Rosdiana

18.11.2318

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Februari 2024

Dosen Pembimbing,

Muhammad Tofa Nurcholis M.kom

NIK. 190302281

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISA PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI WILD
RIFT GUIDE MENGGUNAKAN USER CENTERED DESIGN DAN
METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

yang disusun dan diajukan oleh

Nabilla Wahyu Rosdiana

18.11.2318

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Februari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Arifiyanto Hadinegoro, S.Kom, MT
NIK. 190302289

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Muhammad Tofa Nurcholis, M.Kom
NIK. 190302281

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Februari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096



HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nabilla Wahyu Rosdiana
NIM : 18.11.2318

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisa Pengukuran User Experience Pada Aplikasi Wild Rift Guide Menggunakan User Centered Design Dan Metode User Experience Questionnaire

Dosen Pembimbing : Muhammad Tofa Nurcholis, M.kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 28 Februari 2024

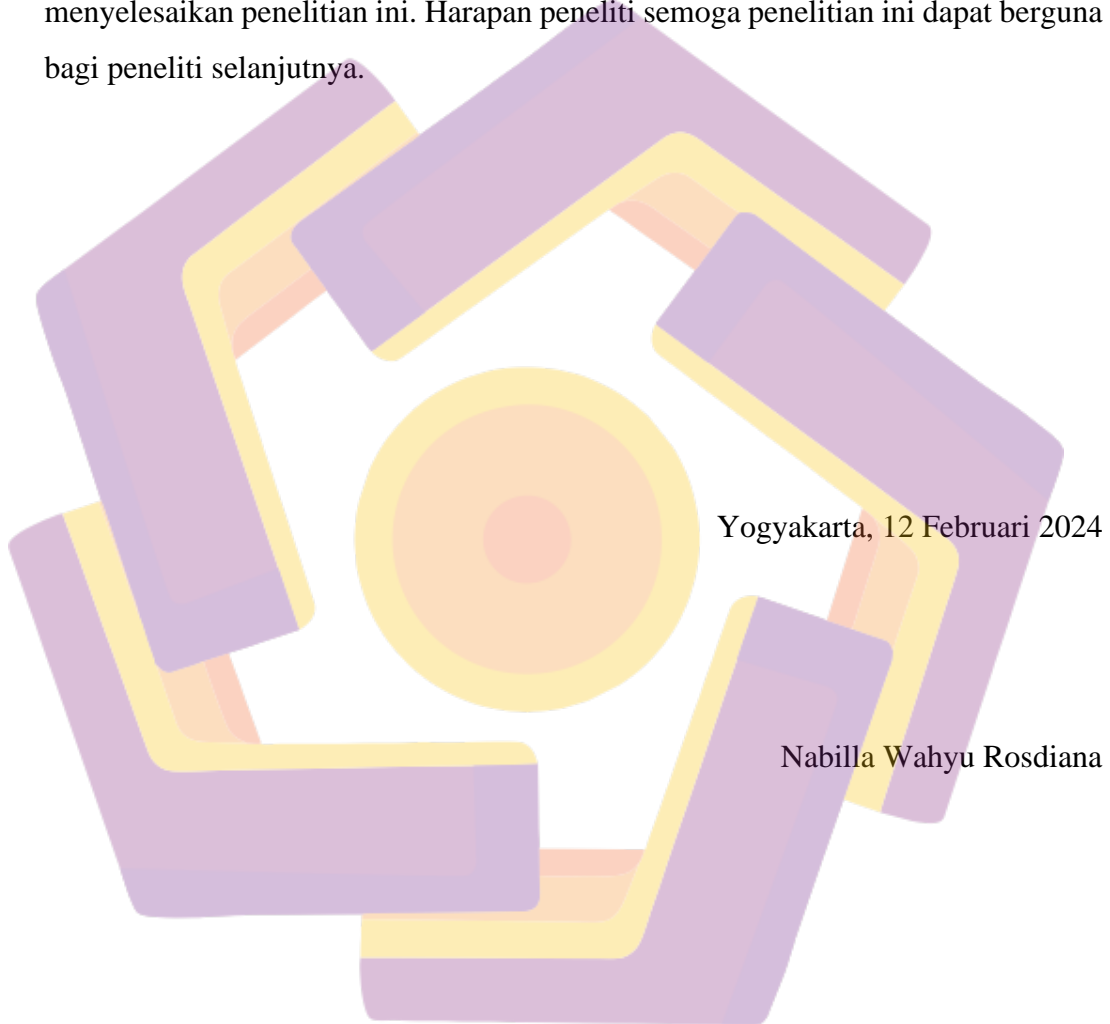
Yang Menyatakan,



Nabilla Wahyu Rosdiana

HALAMAN PERSEMBAHAN

Ungkapan rasa syukur dan bahagia peneliti ucapkan Allah Swt. yang selalu menyertai dalam kehidupan peneliti sampai saat ini, atas berkat-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dan lancar. Semua ini membutuhkan proses yang sangat panjang, tapi peneliti masih diberi kesempatan untuk menyelesaikan penelitian ini. Harapan peneliti semoga penelitian ini dapat berguna bagi peneliti selanjutnya.



Yogyakarta, 12 Februari 2024

Nabilla Wahyu Rosdiana

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya dan shalawat serta salam juga tidak lupa penulis panjatkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan teladan mulia dalam menuntun umatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisa Pengukuran User Experience Pada Aplikasi Wild Rift Guide Menggunakan User Centered Design Dan Metode User Experience Questionnaire”** dengan sebaik – baiknya sebagai salah satu syarat utama untuk menyelesaikan program sarjana pada Universitas Amikom Yogyakarta

Penyelesaian skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan beberapa pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

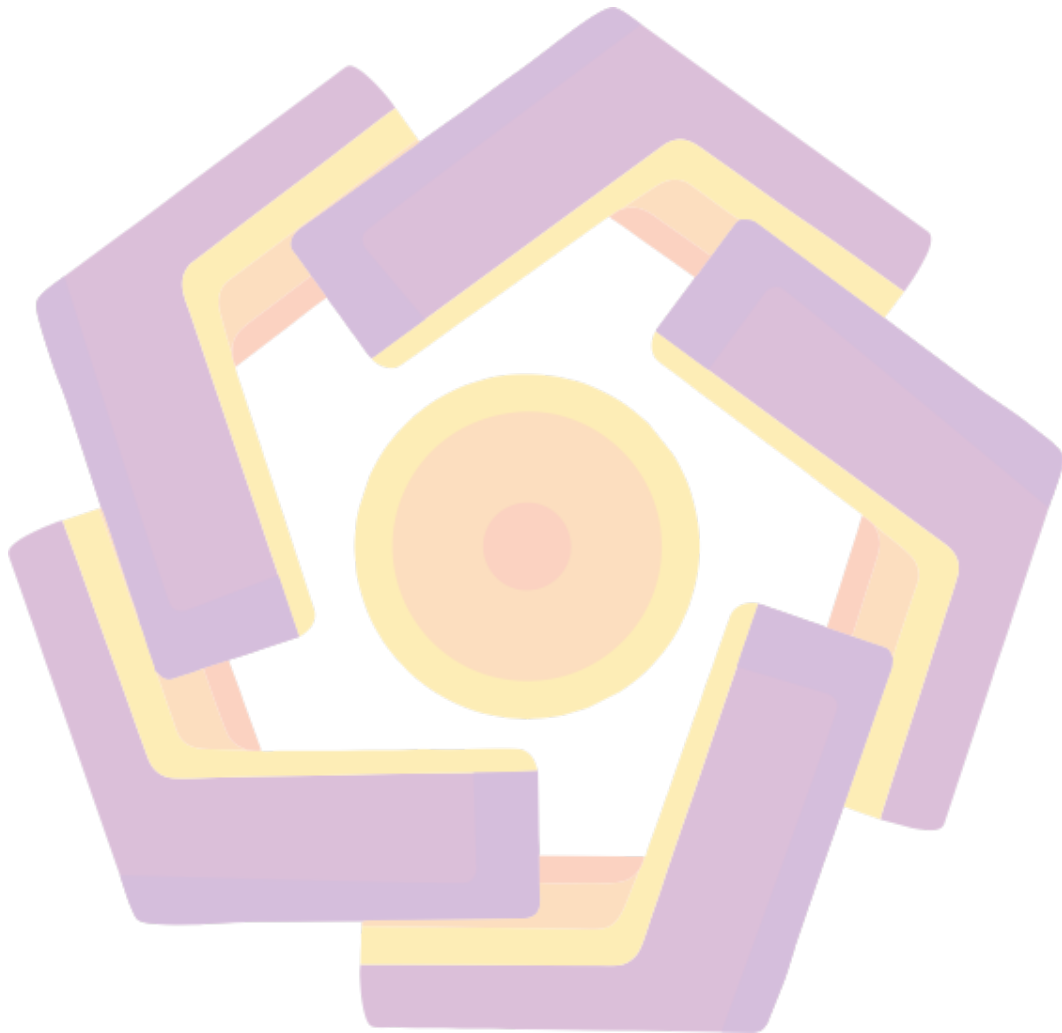
1. Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan kesempatan, Kesehatan dan berkat-Nya dapat menyelesaikan Skripsi dengan baik.
2. Keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan serta menjadi kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Prof. Dr. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Muhammad Tofa Nurcholis, M.kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan nasehat dan arahan bagi penulis agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Para pemain dan komunitas Wild Rift Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis dan memberikan dukungan untuk menjadikan Wild Rift Guide sebagai objek penelitian.
6. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan, doa dan dukungan.

Penulis menyadari bahwa kekurangan yang masih harus di perbaiki di skripsi ini. Penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk

kesempurnaan skripsi ini. Semoga tulisan ini bisa bermanfaat dan mendorong kita untuk melakukan penelitian yang lebih baik.

Yogyakarta, 12 Februari 2024

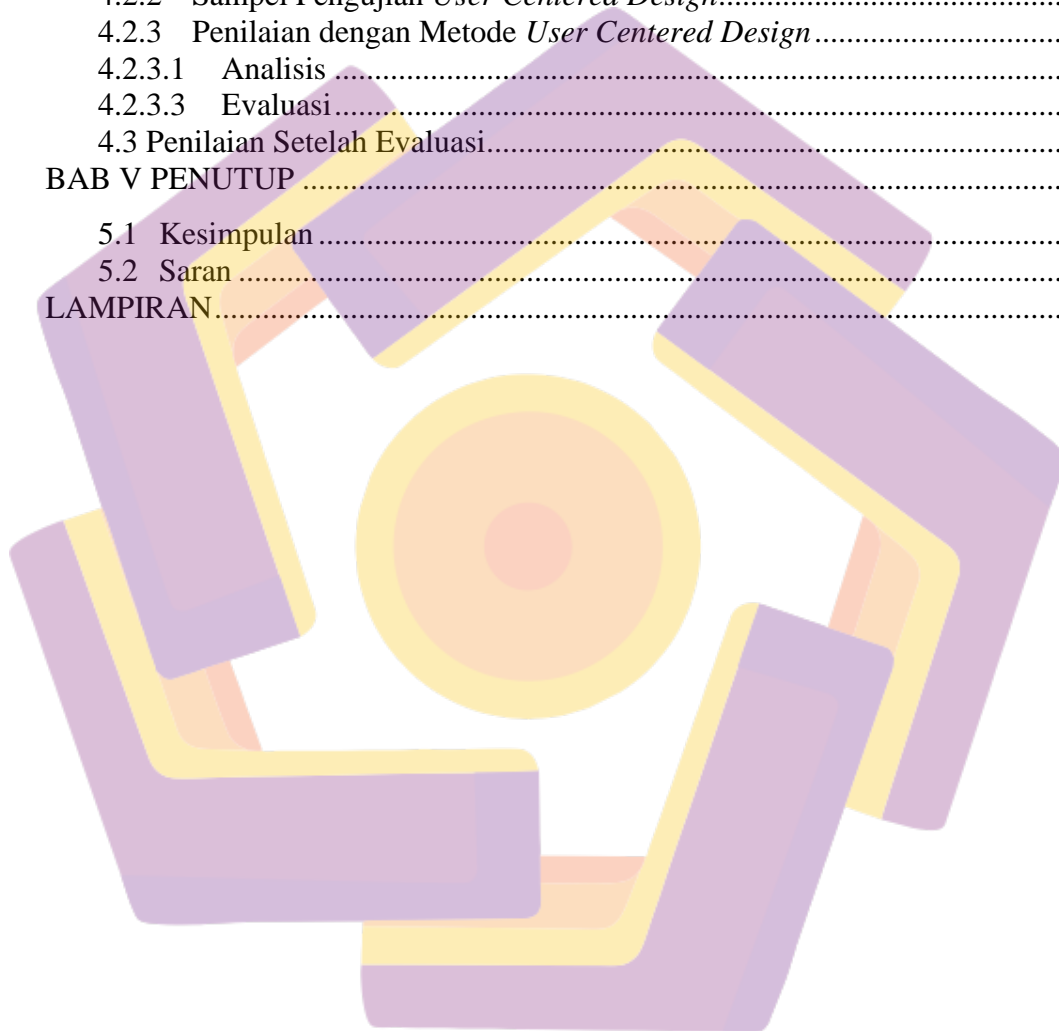
Penulis



DAFTAR ISI

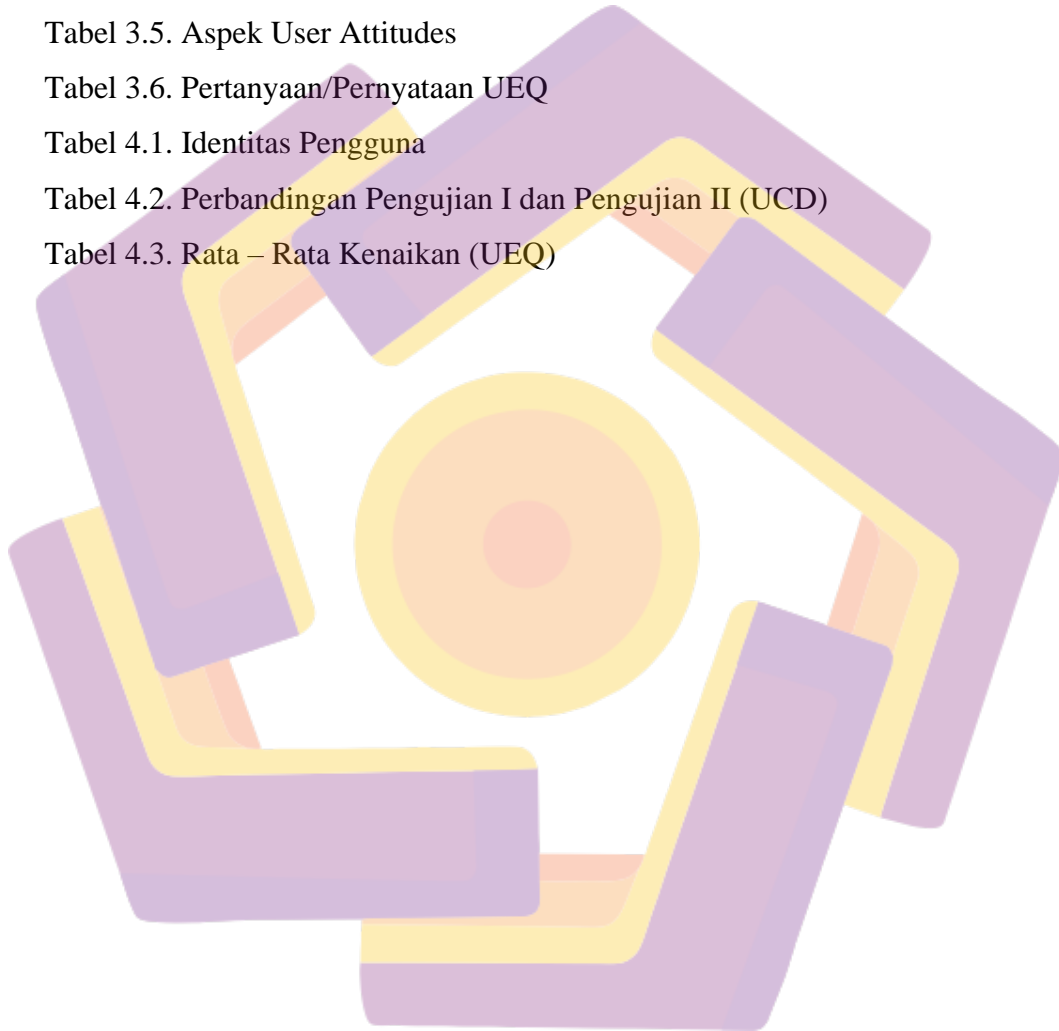
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH.....	xv
ABSTRACT.....	2
BAB I PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang.....	3
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Studi Literatur	7
2.2 Dasar Teori	15
2.2.1 <i>User Experience (UX)</i>	15
2.2.2 <i>User Interface (UI)</i>	15
2.2.3 <i>Aplikasi Mobile</i>	15
2.2.4 <i>User Centered Design (UCD)</i>	16
2.2.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	19
2.2.6 <i>Mockup</i>	20
2.2.7 <i>Populasi</i>	20
2.2.8 <i>Sampel</i>	21
2.2.9 <i>Prototype</i>	21
2.2.10 <i>Figma</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN	24

3.1	Objek Penelitian.....	24
3.2	Alur Penelitian	24
3.3	Alat dan Bahan.....	32
3.3.1	Kebutuhan Hardware Client	32
3.3.2	Kebutuhan Software Client.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		34
4.1	Hasil Pengujian Desain Aplikasi <i>Wild Rift Guide</i>	34
4.2	Karakteristik Sampel	34
4.2.1	Sampel Pengujian <i>User Experience Questionnaire</i>	34
4.2.2	Sampel Pengujian <i>User Centered Design</i>	34
4.2.3	Penilaian dengan Metode <i>User Centered Design</i>	35
4.2.3.1	Analisis	35
4.2.3.3	Evaluasi.....	45
4.3	Penilaian Setelah Evaluasi.....	51
BAB V PENUTUP		56
5.1	Kesimpulan	56
5.2	Saran	57
LAMPIRAN.....		60



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	25
Tabel 3.1. Aspek Evaluasi User Centered Design	43
Tabel 3.2. Aspek Effectiveness	44
Tabel 3.3. Aspek Learnable	44
Tabel 3.4. Aspek Flexible	44
Tabel 3.5. Aspek User Attitudes	44
Tabel 3.6. Pertanyaan/Pernyataan UEQ	45
Tabel 4.1. Identitas Pengguna	50
Tabel 4.2. Perbandingan Pengujian I dan Pengujian II (UCD)	67
Tabel 4.3. Rata – Rata Kenaikan (UEQ)	68

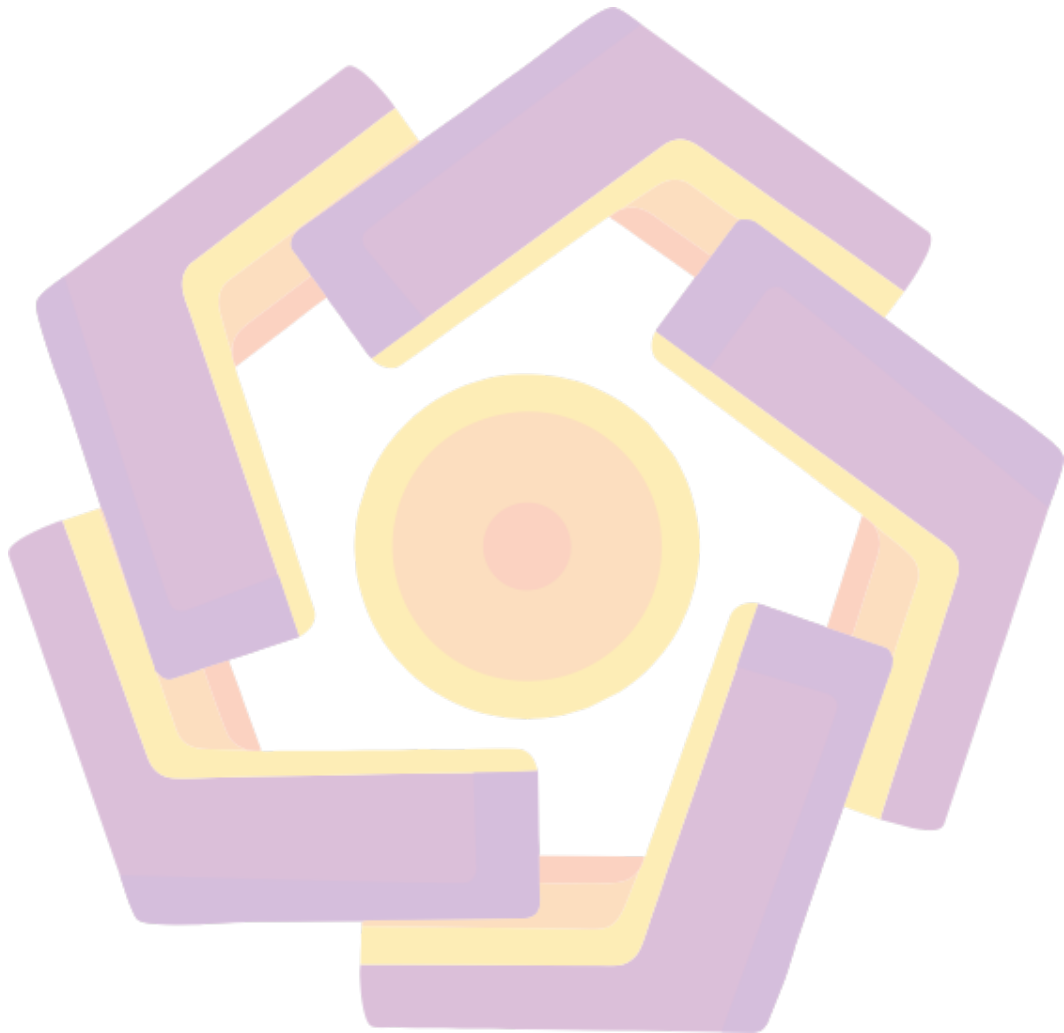


DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Penelitian	39
Gambar 3.2. Halaman Utama Wild Rift Guide	41
Gambar 4.1. Pencarian	51
Gambar 4.2. (a) Pencarian dan (b) Home	52
Gambar 4.3. Items	53
Gambar 4.4. Scale UEQ Pengujian I	54
Gambar 4.5. Grafik UEQ Pengujian I	55
Gambar 4.6. Tampilan Champion (a) lama dan (b) baru	55
Gambar 4.7. Tampilan Item (a) lama dan (b) baru	56
Gambar 4.8. Tampilan Rune (a) lama dan (b) baru	57
Gambar 4.9. Tampilan Spell (a) lama dan (b) baru	58
Gambar 4.10. Evaluasi Champion	59
Gambar 4.11. Evaluasi Rune	60
Gambar 4.12. Evaluasi Item	61
Gambar 4.13. Detail Champion	62
Gambar 4.14. Detail Item	63
Gambar 4.15. Menu Setting	64
Gambar 4.16. Scale UEQ Pengujian II	66
Gambar 4.17. Grafik UEQ Pengujian II	66
Gambar 4.18. Grafik UEQ Pengujian I	68
Gambar 4.19. Grafik UEQ Pengujian II	69

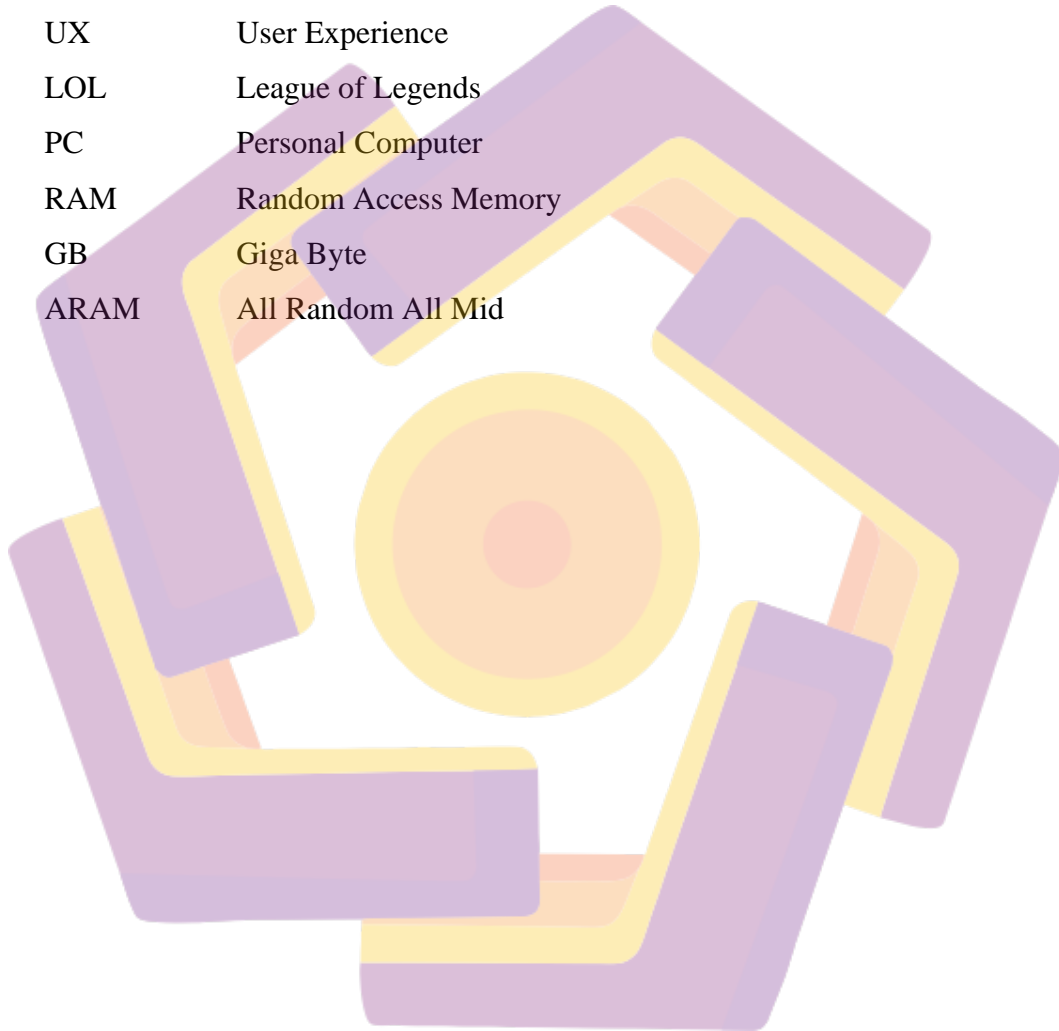
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Tanggapan UEQ Aplikasi Wild Rift Guide	59
Lampiran 2. Tanggapan Responden UEQ Desain Solusi	62



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

UCD	User Centered Design
UEQ	User Experience Questionnaire
MOBA	Multiplayer Online Battle Arena
SUS	System Usability Scale
UI	User Interface
UX	User Experience
LOL	League of Legends
PC	Personal Computer
RAM	Random Access Memory
GB	Giga Byte
ARAM	All Random All Mid



DAFTAR ISTILAH

Wild Rift	game bergenre MOBA dan League of Legends versi mobile
League of Legends	game bergenre MOBA untuk PC
Feedback	ulasan balik
Esports	turnamen game online
Lane	jalur yang akan ditempuh oleh pemain
Objective	tujuan yang harus dicapai untuk memenangkan game
Role	peran yang dipilih pemain selama bermain game
Gameplay	gaya bermain
Brainstorming	teknik yang digunakan untuk mengumpulkan gagasan
Champion	hero yang digunakan oleh pemain
Rune	opsi khusus untuk melakukan perubahan pada game
Item	atribut tambahan yang dapat dibeli dan digunakan selama permainan berlangsung
Spell	fitur yang membuat pengguna mendapatkan skill tambahan
Patch	versi yang digunakan didalam game dan akan selalu di update oleh Developer
Skill	kekuatan unik yang dimiliki setiap champion
Basic Attack	kekuatan dasar yang tidak memiliki cooldown dan tidak menggunakan energi atau mana
Damage	output yang keluar ketika champion tersebut menggunakan skill atau basic attack
Toughness	kekuatan champion dalam menahan damage yang diberikan oleh musuh
Utility	kemampuan yang sangat berguna dan berkontribusi besar untuk team
Difficulty	tingkat kesulitan pada setiap champion, karena masing-masing champion memiliki kombo atau mekanik yang berbeda-beda

INTISARI

Wild Rift Guide adalah media yang digunakan para pemain game *Wild Rift* untuk mencari informasi seputar *video game League of Legends: Wild Rift*. Game yang diterbitkan dan dikembangkan oleh perusahaan Riot Games ini terbilang masih sangat muda perilisannya jika dibandingkan dengan game pesaingnya, sehingga masih banyak pemain baru yang kebingungan mencari informasi mengenai champions, items, maupun rune yang ada di game ini.

Dalam penelitian ini penulis menjadikan *Wild Rift Guide* sebagai objek penelitian untuk mengetahui sejauh mana aplikasi ini bisa digunakan oleh para pemain serta mudah dipahami terutama untuk pemain yang baru akan mencoba memainkan game *League of Legends : Wild Rift* dengan menggunakan metode *User Centered Design (UCD)* dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

User Centered Design digunakan untuk mempermudah proses desain yang berfokus pada kebutuhan dan kenyamanan pemain. Para pemain merupakan komponen utama dalam pengembangan sistem. Dan untuk mengerti apa saja yang dibutuhkan oleh pemain, maka peneliti menggunakan metode *User Experience Questionnaire* sekaligus untuk mengukur tingkat kepuasan atau *feedback* yang diberikan para pemain.

Kata Kunci: *League of Legends : Wild Rift, User Centered Design, User Experience Questionnaire*

ABSTRACT

Wild Rift Guide is a medium used by Wild Rift game players to find information about the video game League of Legends: Wild Rift. This game, published and developed by the Riot Games company, is relatively young in terms of release when compared to its competitors, so many new players are still confused about finding information about the champions, items, and runes in this game.

In this study the authors make Wild Rift Guide a research object to find out how far this application can be used by players and is easy to understand, especially for players who are just about to try playing the game League of Legends: Wild Rift using the User Centered Design (UCD) method and User Experience Questionnaire (UEQ).

User Centered Design is used to simplify the design process that focuses on the needs and comfort of players. Players are the main component in system development. And to understand what the players need, the researchers used the User Experience Questionnaire method as well as to measure the level of satisfaction or feedback given by the players.

Keyword: *League of Legends : Wild Rift, User Centered Design, User Experience Questionnaire*