

**PERBANDINGAN ANTARA USABILITY DAN USER ACCEPTANCE
TESTING TERHADAP PENILAIAN GAME EDUKASI**

JALUR SCIENTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

Nellya Anggun Vanesha

21.82.1116

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**PERBANDINGAN ANTARA USABILITY DAN USER ACCEPTANCE
TESTING TERHADAP PENILAIAN GAME EDUKASI**

JALUR SCIENTIST

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Teknologi Informasi



disusun oleh

Nellya Anggun Vanesha
21.82.1116

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERBANDINGAN ANTARA USABILITY DAN USER ACCEPTANCE TESTING
TERHADAP PENILAIAN GAME EDUKASI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nellya Anggun Vanesha

21.82.1116

Tanggal, 23 Januari 2025

Dosen Pembimbing

Rizky, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI NON REGULER

**PERBANDINGAN ANTARA USABILITY DAN USER ACCEPTANCE TESTING
TERHADAP PENILAIAN GAME EDUKASI**

yang disusun dan diajukan oleh

Nellya Anggun Vanesha

21.82.1116

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302427

Rizky, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302311

Skripsi Non Reguler ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Nellya Anggun Vanesha
NIM : 21.82.1116

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

PERBANDINGAN ANTARA USABILITY DAN USER ACCEPTANCE TESTING TERHADAP PENILAIAN GAME EDUKASI

Dosen Pembimbing : Rizky, S.Kom., 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 merupakan gagasan, rumusan dan penelitian yang orisinal dan SAYA memiliki **KONTRIBUSI** terhadap karya tersebut.
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 atau Referensi 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, 23 Januari

Yang Menyatakan,


Nellya Anggun Vanesha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji dan syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi ini, dan dengan tulus penulis ingin mempersembahkannya kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Rizky, M. Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.
3. Agus Purwanto, selaku Kaprodi, dan Haryoko, selaku Sekprodi dari Program Studi Teknologi Informasi, telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Agus Tarom dan dan Mutdakiyah, selaku ayah dan ibu penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis dengan tulus.
5. Kaylla Nur Sajdah, adik penulis yang telah memberikan dukungan.
6. Teman Teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi berjudul "Perbandingan Antara Usability dan User Acceptance Testing terhadap Penilaian Game Edukasi."

Penyusunan skripsi ini adalah hasil dedikasi dan kerja keras selama beberapa tahun dalam mengejar ilmu komputer, dan juga merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana komputer. Penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah turut serta membantu, karena penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak dapat diselesaikan tanpa dukungan, bimbingan, doa, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto., M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Rizky, M. Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan bantuan kepada penulis.
3. Agus Purwanto, selaku Kaprodi, dan Haryoko, selaku Sekprodi dari Program Studi Teknologi Informasi, telah berperan penting dalam meningkatkan kualitas Prodi Teknologi Informasi menjadi lebih baik.
4. Agus Tarom dan dan Mutdakiyah, selaku ayah dan ibu penulis yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis dengan tulus.
5. Kaylla Nur Sajdah, adik penulis yang telah memberikan dukungan.
6. Teman Teman Universitas Amikom Yogyakarta yang telah menjadi teman dan memberikan bantuan selama masa perkuliahan.

Yogyakarta, 23 Januari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KONTRIBUSI KARYA.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
INTISARI.....	viii
ABSTRAK.....	ix
PENDAHULUAN.....	10
METODE PENELITIAN.....	12
Tahapan Penelitian.....	12
Populasi dan Sampel.....	12
Teknik Pengumpulan Data.....	13
Pengolahan dan Analisis Data.....	13
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	14
System Usability Scale.....	14
User Acceptance Testin.....	14
KESIMPULAN.....	15
DAFTAR PUSTAKA.....	15
LAMPIRAN.....	17

INTISARI

User Acceptance Testing (UAT) dan *Usability Testing* merupakan dua metode yang umum digunakan dalam evaluasi perangkat lunak atau sistem. UAT berkaitan dengan penerimaan sistem secara keseluruhan, sedangkan *Usability Testing* secara khusus ditujukan untuk menilai pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan produk. Kedua metode pengujian ini memainkan peran penting dalam memastikan kualitas dan kepuasan pengguna perangkat lunak dan sistem. Termasuk digunakan untuk mengevaluasi game *Little Panda's Forest Animals* terhadap 106 responden yang terdiri dari dua kampus berbeda. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat perbandingan antara *Usability Testing* dan *User Acceptance Testing*. Dengan tahapan penelitian *literatur review*, pembuatan kuesioner, pengambilan data, olah data, dan kesimpulan. Hasil olah data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil dimana *Usability Testing* mendapat skor yang lebih rendah dari *User Acceptance Testing*. Hasil *Usability Testing* mendapat rentang penilaian 65 – 84 dengan keterangan *Usability*-nya dapat diterima oleh pengguna, sedangkan *User Acceptance Testing* mendapat rentang 81% - 100% dengan kriteria interpretasi skor adalah sangat baik.

Kata kunci: *Usability*, SUS, UAT, Game

ABSTRACT

User Acceptance Testing (UAT) and Usability Testing are two methods commonly used in evaluating software or systems. UAT is concerned with overall system acceptance, while Usability Testing is specifically aimed at assessing the user's experience in interacting with the product. These two testing methods play an important role in ensuring the quality and user satisfaction of software and systems. Including being used to evaluate the Little Panda's Forest Animals game against 106 respondents consisting of two different campuses. The purpose of this research is to see the comparison between Usability Testing and User Acceptance Testing. With the research stages of literature review, questionnaire creation, data collection, data processing, and conclusions. The results of data processing show that there are differences in results where Usability Testing gets a lower score than User Acceptance Testing. Usability Testing results received an assessment range of 65 - 84 with the Usability statement being acceptable to users, while User Acceptance Testing received a range of 81% - 100% with the score interpretation criteria being very good.

Keyword: Usability, SUS, UAT, Game

