

**ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK
GAMING MENGGUNAKAN METODE UEQ**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika



disusun oleh

LUTFI NADHA BACHTIAR RAMDANI

21.11.4420

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK
GAMING MENGGUNAKAN METODE UEQ**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

LUTFI NADHA BACHTIAR RAMDANI

21.11.4420

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK GAMING
MENGUNAKAN METODE UEQ**

yang disusun dan diajukan oleh

Lutfi Nadha Bachtiar Ramdani

21.11.4420

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Juli 2025

Dosen Pembimbing,

Rizqi Sulana Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK GAMING
MENGUNAKAN METODE UEQ**

yang disusun dan diajukan oleh

Lutfi Nadha Bachtiar Ramdani

21.11.4420

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302255

Majid Rahardi, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302393

Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302215

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Lutfi Nadha Bachtiar Ramdani
NIM : 21.11.4420

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK GAMING MENGUNAKAN METODE UEQ

Dosen Pembimbing : Rizqi Sukma Kharisma, 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 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 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Lutfi Nadha Bachtiar Ramdani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirabbil'alamin, segala puji hanya milik Allah Swt. atas rahmat, karunia, dan hidayah-Nya yang melimpah, skripsi ini dapat diselesaikan. Selawat dan salam selalu tercurahkan untuk Nabi Muhammad saw. Dengan segala kerendahan hati dan putaran roda kehidupan yang diberikan-Nya, serta rasa bangga dan rasa syukur, terima kasih yang tiada henti dan tiada taranya, saya persembahkan skripsi ini kepada orang-orang tersayang:

1. Kedua orang tua yang sangat saya cintai dan sayangi, Ayah dan Ibu, yang tidak pernah lelah membesarkan saya dengan cinta dan kasih sayang, yang tidak mungkin dapat terbalas dengan satu kata cinta dalam persembahan ini, serta memberikan doa, dukungan, perjuangan, motivasi, dan pengorbanan dalam hidup ini, hingga akhirnya saya dapat mencapai tahap ini.
2. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang penuh ketelitian dan kesabaran dalam membimbing saya. Terima kasih banyak telah bersedia membimbing dan meluangkan waktunya serta memberikan pengarahan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Teman-teman yang selalu sabar mendampingi, menyemangati, memberikan doa dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih atas dukungan dan bimbingan dalam setiap langkah perjuangan yang ditempuh. Semoga Allah Swt selalu memberikan segala karunia-Nya berupa kesehatan, rezeki, kebahagiaan, dan keselamatan. Aamiin ya Rabbal Alamin.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Swt yang senantiasa melimpahkan rahmat, karunia-Nya, dan pertolongan-Nya. Hingga akhirnya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ANALISIS UI/UX PADA WEBSITE TOP UP GAME SKAK GAMING MENGGUNAKAN METODE UEQ”. Selawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi besar kami, Nabi Muhammad saw, beserta segenap keluarga, para sahabat, dan pengikutnya hingga akhir nanti.

Tujuan penyusun menulis skripsi ini adalah untuk menyelesaikan program sarjana (S-1) dan memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Universitas Islam Indonesia. Kemudian, proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari kesulitan dan hambatan yang pada akhirnya dapat diatasi dengan baik. Tentunya, hal ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak. Maka, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

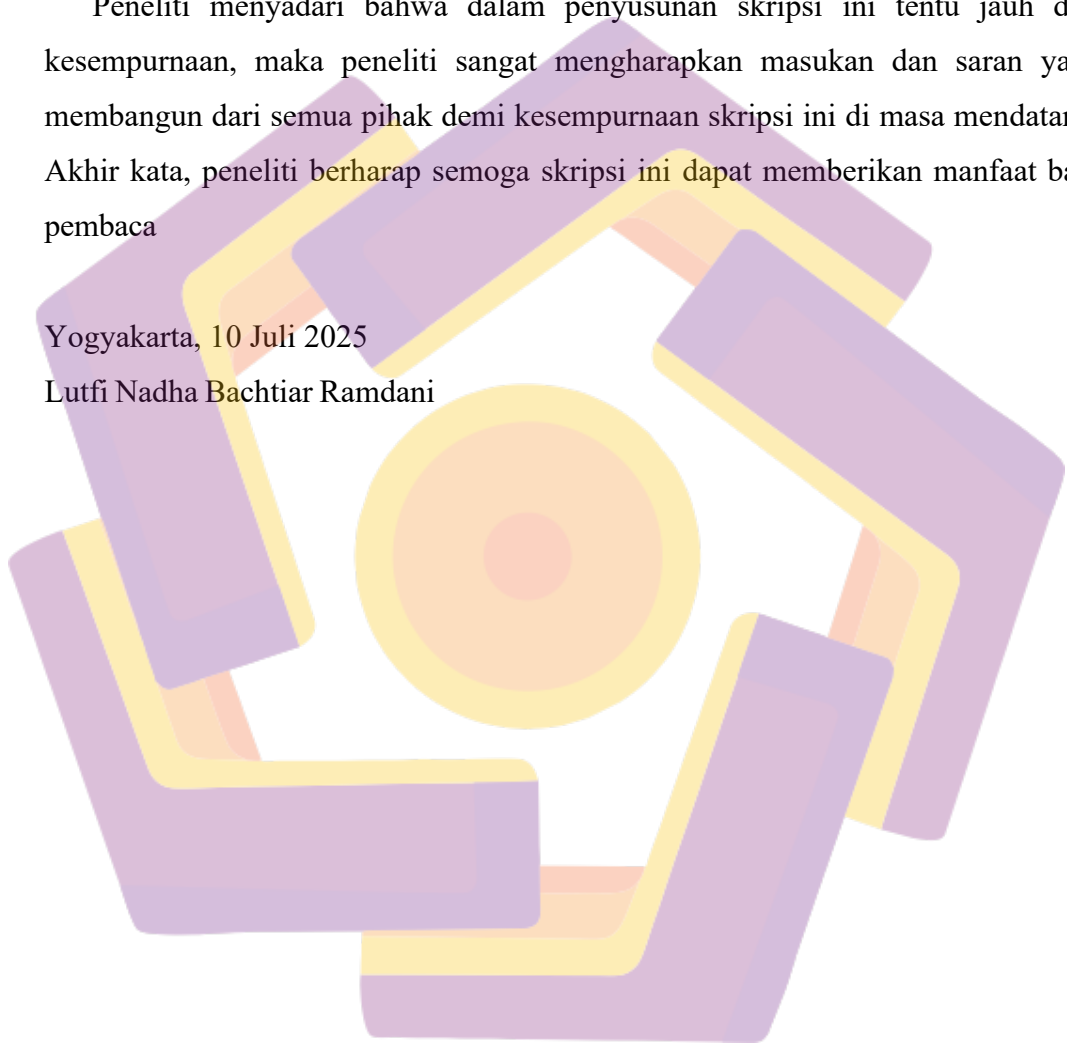
1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi penulis.
5. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta atas segala ilmu yang telah diberikan selama masa studi.
6. Owner Skak Gaming yang telah mengizinkan untuk pelaksanaan penelitian pada website nya.
7. Teristimewa untuk kedua orang tua dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tiada henti demi keberhasilan penelitian.

8. Teman-teman, baik di luar maupun di dalam lingkungan prodi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta, yang membantu selama perkuliahan serta memberi semangat dan dukungan kepada peneliti.
9. Dan semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, semoga segala kebaikan yang dilakukan bisa menjadi hal baik untuk kedepannya.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tentu jauh dari kesempurnaan, maka peneliti sangat mengharapkan masukan dan saran yang membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca

Yogyakarta, 10 Juli 2025

Lutfi Nadha Bachtiar Ramdani



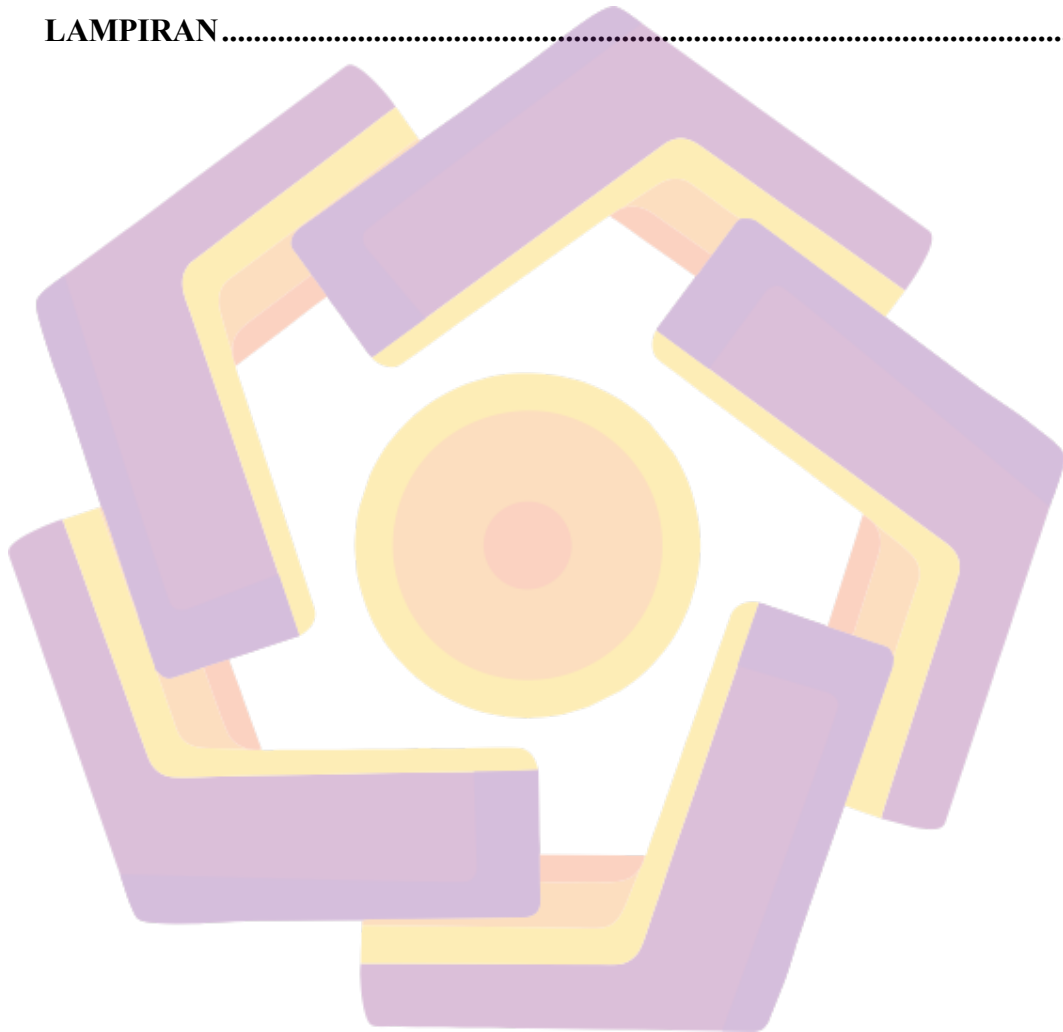
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5

2.1	Studi Literatur	5
2.2	Dasar Teori	28
2.2.1	Definisi User Experience.....	28
2.2.2	Definisi User Experience Questionnaire (UEQ)	28
2.3	Website	30
2.4	Metode Pengumpulan Data	31
2.5	Populasi dan Teknik Sampling	32
2.5.1	Populasi	32
2.5.2	Sampel	32
2.5.3	Teknik Sampling	32
2.6	Mockup.....	32
2.7	Prototype	33
2.8	Figma.....	33
BAB III	METODE PENELITIAN	34
3.1	Objek Penelitian	34
3.2	Alur Penelitian	35
3.3	Metode pengumpulan data	42
3.3.1	Study literatur	42
3.3.2	Observasi	42
3.3.3	Kuesioner	42
3.4	Alat dan Bahan	43
3.4.1	Alat Pendukung Pelaksanaan Kuesioner.....	43
3.4.2	Data Penelitian	43
3.4.3	Instrumen Penelitian.....	44
3.4.4	Aplikasi Tools	44
3.5	Metode Analisis Data	44
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46

4.1	Gambaran Umum Website Skak Gaming	46
4.2	Analisi Demografis	46
4.2.1	Hasil Analisis Demografis.....	46
4.3	Hasil Pengujian Existing dengan UEQ.....	48
4.3.1	Analisis Uji Reliabilitas.....	48
4.3.2	Transformasi Data	49
4.3.3	Perhitungan Mean	50
4.3.3.1	Daya Tarik (<i>attractiveness</i>).....	51
4.3.3.2	Kejelasan (<i>perspicuity</i>).....	52
4.3.3.3	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	52
4.3.3.4	Ketepatan (<i>dependability</i>).....	53
4.3.3.5	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	54
4.3.3.6	Kebaruan (<i>Novelty</i>).....	54
4.3.4	Perhitungan Benchmark Existing.....	55
4.4	Identifikasi Masalah Dari Analisis Existing Awal.....	56
4.5	Rekomendasi Perbaikan	57
4.6	Hasil Perbaikan	58
4.7	Hasil Pengujian Setelah Perbaikan Dengan UEQ.....	66
4.7.1	Analisis Uji Reliabilitas.....	66
4.7.2	Transformasi Data	67
4.7.3	Perhitungan Mean	67
4.7.3.1	Daya Tarik (<i>attractiveness</i>).....	69
4.7.3.2	Kejelasan (<i>perspicuity</i>).....	69
4.7.3.3	Efisiensi (<i>efficiency</i>)	70
4.7.3.4	Ketepatan (<i>dependability</i>).....	71
4.7.3.5	Stimulasi (<i>stimulation</i>)	72
4.7.3.6	Kebaruan (<i>Novelty</i>).....	72
4.7.4	Perhitungan Benchmark Setelah Perbaikan	73
4.8	Hasil Perbandingan Pengujian Existing dengan Setelah Perbaikan	

.....	74
BAB V PENUTUP	77
5.1 Kesimpulan	77
5.2 Saran.....	77
DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

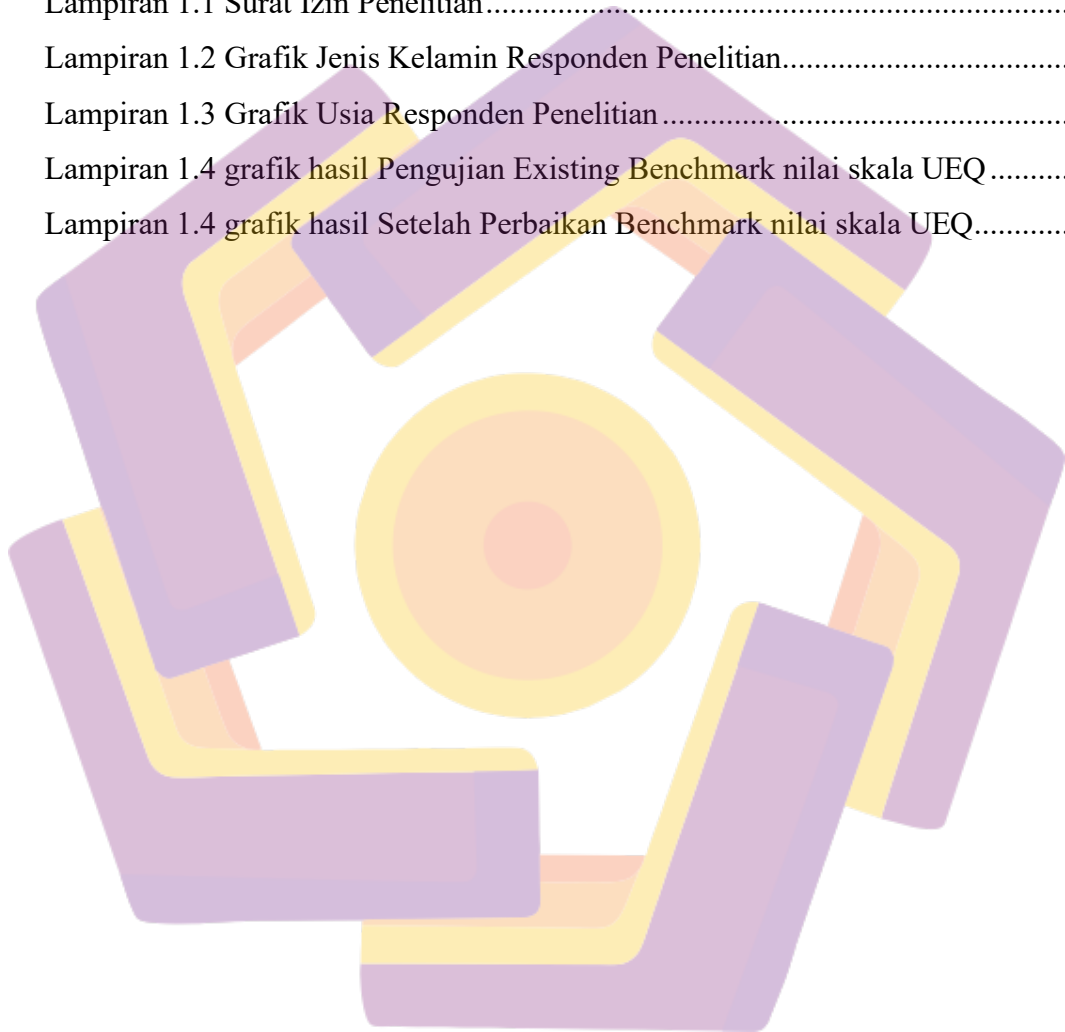
Tabel 2.1. Keaslian Penelitian.....	14
Tabel 4.1. Hasil Uji Reliabilitas Pada Instrumen Penelitian	45
Tabel 4.2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Daya Tarik	48
Tabel 4.3. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kejelasan.....	49
Tabel 4.4. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Efisiensi	50
Tabel 4.5. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Ketepatan	50
Tabel 4.6. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Stimulasi	51
Tabel 4.7. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kebaruan.....	52
Tabel 4.8. Hasil Uji Reliabilitas Pada Instrumen Penelitian	62
Tabel 4.9. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Daya Tarik	65
Tabel 4.10. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kejelasan.....	66
Tabel 4.11. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Efisiensi	66
Tabel 4.12. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Ketepatan	67
Tabel 4.13. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Stimulasi	68
Tabel 4.14. Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Indikator Kebaruan.....	69
Tabel 4.15. Hasil Perbandingan Pengujian Existing dengan Setelah Perbaikan....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Metode UEQ pada handbook UEQ	29
Gambar 2.2. Instrumen pertanyaan metode UEQ pada ueq-online.org	30
Gambar 3.1 Alur Penelitian	35
Gambar 3.2 Tampilan skenario (halaman pertama)	35
Gambar 3.3 Tampilan identitas diri (halaman kedua)	35
Gambar 3.4 26 Kuesioner UEQ (halaman ketiga)	35
Gambar 4.1. Grafik Jenis Kelamin Responden Penelitian	44
Gambar 4.2. Grafik Usia Responden Penelitian	44
Gambar 4.3. Hasil transformasi data pada UEQ data analysis tool	46
Gambar 4.4. Perhitungan rata-rata dari setiap pernyataan pada UEQ	47
Gambar 4.5. Nilai mean	48
Gambar 4.6. Detail nilai persentase mean	48
Gambar 4.7. Grafik hasil Benchmark nilai skala UEQ	52
Gambar 4.8. Gambar Landing Page Sebelum Redesign dan sesudah Redesign ...	56
Gambar 4.9. Gambar Halaman Form Topup Hasil Sebelum Redesign dan sesudah Redesign	58
Gambar 4.10. Gambar Halaman Konfirmasi data sebelum dan sesudah Redesign	60
Gambar 4.11. Gambar Halaman Pembayaran Sebelum dan sesudah Redesign ...	61
Gambar 4.12. Hasil transformasi data pada UEQ data analysis tool	63
Gambar 4.13. Perhitungan rata-rata dari setiap pernyataan pada UEQ	63
Gambar 4.14. Nilai mean	64
Gambar 4.15. Detail nilai persentase mean	64
Gambar 4.16. Grafik hasil Benchmark nilai skala UEQ	69
Gambar 4.17. Hasil Benchmark nilai skala UEQ Sebelum dan Setelah Perbaikan	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 1.2 Grafik Jenis Kelamin Responden Penelitian.....	81
Lampiran 1.3 Grafik Usia Responden Penelitian	82
Lampiran 1.4 grafik hasil Pengujian Existing Benchmark nilai skala UEQ	82
Lampiran 1.4 grafik hasil Setelah Perbaikan Benchmark nilai skala UEQ.....	82

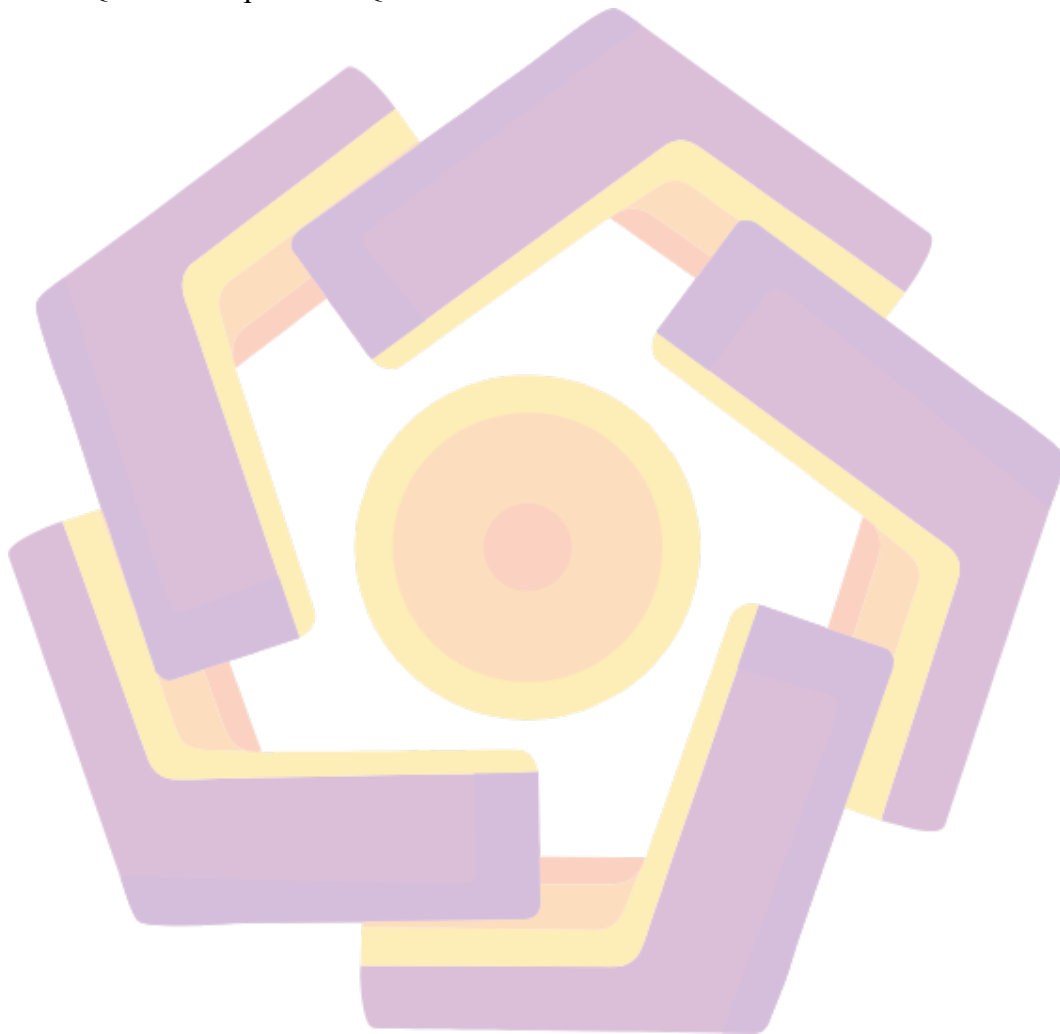


DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

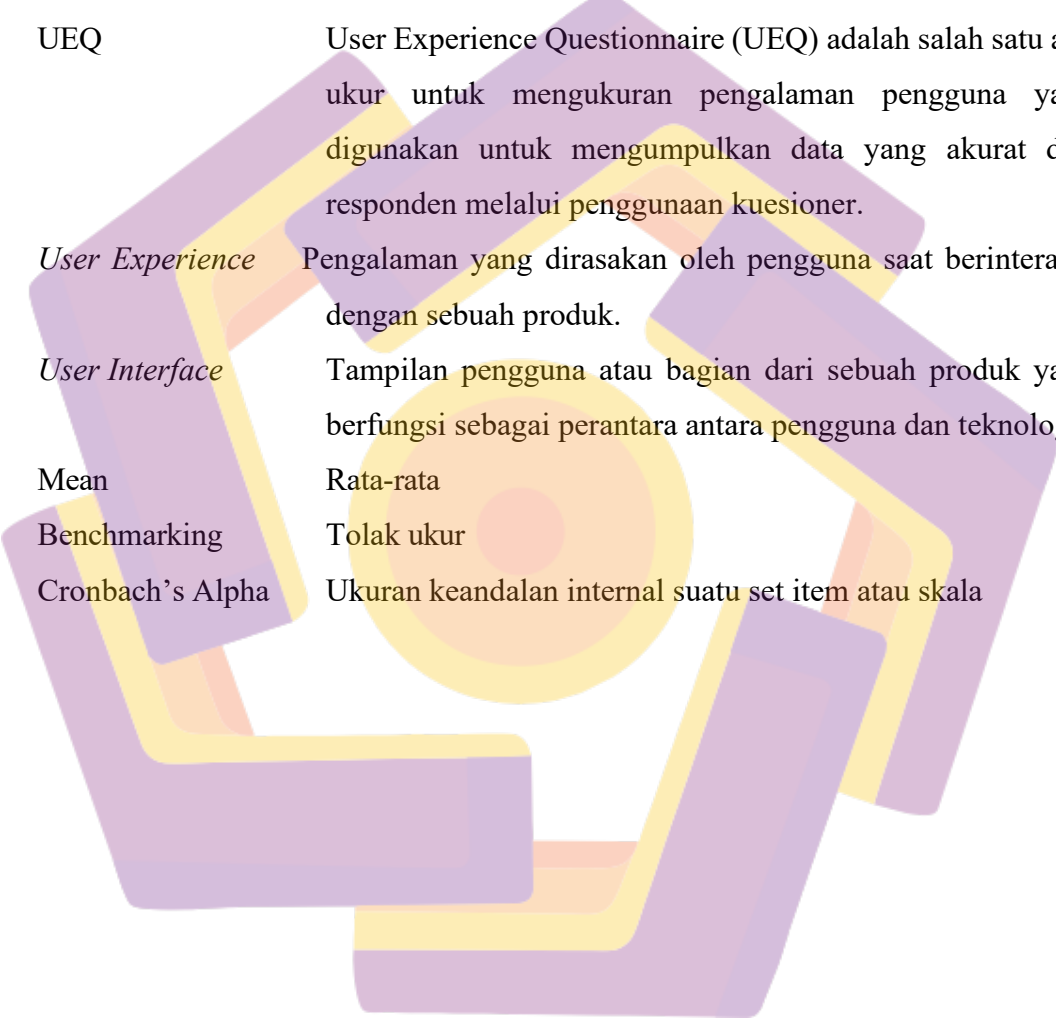
UI User Interface

UX User Experience

UEQ User Experience Questionnaire



DAFTAR ISTILAH



Kuesioner	Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden.
Responden	Individu yang diminta memberikan respons atau pendapatnya sebagai subjek data.
UEQ	User Experience Questionnaire (UEQ) adalah salah satu alat ukur untuk mengukur pengalaman pengguna yang digunakan untuk mengumpulkan data yang akurat dari responden melalui penggunaan kuesioner.
<i>User Experience</i>	Pengalaman yang dirasakan oleh pengguna saat berinteraksi dengan sebuah produk.
<i>User Interface</i>	Tampilan pengguna atau bagian dari sebuah produk yang berfungsi sebagai perantara antara pengguna dan teknologi.
Mean	Rata-rata
Benchmarking	Tolak ukur
Cronbach's Alpha	Ukuran keandalan internal suatu set item atau skala

INTISARI

Pertumbuhan pesat industri game online di Indonesia mendorong tingginya kebutuhan layanan top-up game yang cepat dan aman, salah satunya melalui platform Skak Gaming. Namun, berdasarkan temuan awal, website Skak Gaming masih menghadapi beberapa permasalahan pada aspek pengalaman pengguna (user experience/UX), seperti navigasi yang kurang jelas, tampilan yang kurang menarik, serta umpan balik yang belum optimal, yang berpotensi menurunkan kepuasan dan loyalitas pengguna. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat pengalaman pengguna pada website Skak Gaming menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) serta memberikan rekomendasi perbaikan berbasis data empiris. Metode penelitian yang digunakan adalah survei kuisisioner UEQ yang melibatkan 50 responden aktif pengguna Skak Gaming. Peneliti melakukan pengukuran UX pada enam dimensi utama, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, baik sebelum maupun sesudah perbaikan tampilan website. Data yang diperoleh dianalisis secara kuantitatif untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan UX, serta mengevaluasi dampak redesign terhadap peningkatan kualitas pengalaman pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa setelah dilakukan perbaikan tampilan, seluruh dimensi UX mengalami peningkatan signifikan, dengan sebagian besar aspek naik ke kategori "Good" hingga "Excellent". Aspek kebaruan dan stimulasi mengalami lonjakan tertinggi, menandakan website menjadi lebih inovatif dan menyenangkan. Penelitian ini memberikan kontribusi berupa rekomendasi perbaikan desain UI/UX yang dapat dimanfaatkan oleh pengembang Skak Gaming untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi peneliti atau praktisi lain yang ingin melakukan evaluasi UX pada platform digital serupa. Penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak responden dan menguji fitur interaktif baru guna memperkaya analisis.

Kata kunci: user experience, UEQ, top-up game, Skak Gaming, evaluasi UX.

ABSTRACT

The rapid growth of the online gaming industry in Indonesia drives the high demand for fast and secure game top-up services, one of which is through the Skak Gaming platform. However, based on initial findings, the Skak Gaming website still faces several issues in terms of user experience (UX), such as unclear navigation, an unappealing interface, and suboptimal feedback, which could potentially reduce user satisfaction and loyalty. This study aims to analyze the level of user experience on the Skak Gaming website using the User Experience Questionnaire (UEQ) method and provide improvement recommendations based on empirical data. The research method used is the UEQ questionnaire survey involving 50 active users of Skak Gaming. The researchers measured UX across six main dimensions, namely attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty, both before and after the website's appearance was improved. The data obtained were analyzed quantitatively to identify the strengths and weaknesses of UX, as well as to evaluate the impact of the redesign on the improvement of user experience quality.

The research results show that after the interface improvements, all UX dimensions experienced significant increases, with most aspects rising to the "Good" to "Excellent" categories. The novelty and stimulation aspects saw the highest spikes, indicating that the website has become more innovative and enjoyable. This research provides contributions in the form of UI/UX design improvement recommendations that can be utilized by Skak Gaming developers to enhance user satisfaction and loyalty. In addition, the results of this research can also serve as a reference for other researchers or practitioners who wish to conduct UX evaluations on similar digital platforms. Further research is recommended to involve more respondents and test new interactive features to enrich the analysis.

Keyword: user experience, UEQ, top-up game, Skak Gaming, UX evaluation.