

## ABSTRAK

Perkembangan industri *online game* memicu persaingan ketat dalam menghadirkan fitur produk digital yang menarik, salah satunya melalui konsep toko pakaian virtual (*Avatar Shop*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan kualitas pengalaman pengguna (UX) pada fitur *Avatar Shop* di platform *game online* Roblox dan ZEPETO.

Metode yang digunakan adalah kuantitatif komparatif dengan instrumen (UEQ) melalui pengumpulan data dari 100 responden mahasiswa FKIP dan FEB Universitas Pasundan yang aktif menggunakan kedua platform.

Hasil analisis statistik menunjukkan bahwa seluruh dimensi pada kedua platform berada pada kategori Netral, namun pada platform Roblox dimensi Daya Tarik kategori Positif. Secara rinci, Roblox memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi pada dimensi daya tarik (0,81), efisiensi (0,03), dan ketepatan (0,08), yang menandakan keunggulan pada aspek fungsional dan teknis kerja sistem. Sebaliknya, ZEPETO memperoleh nilai lebih tinggi pada dimensi kejelasan (0,03), stimulasi (0,48), dan kebaruan (0,00), yang menunjukkan keunggulan pada aspek pengalaman emosional pengguna.

Dapat disimpulkan bahwa *Avatar Shop* Roblox unggul dalam kepraktisan dan kestabilan transaksi, sementara ZEPETO unggul dalam memberikan kesan belanja yang lebih seru dan mudah dipahami. Implikasi penelitian ini menyarankan perbaikan teknis operasional bagi ZEPETO dan peningkatan inovasi visual item bagi Roblox.

**Kata Kunci:** *Avatar Shop, Analisis Komparatif, Roblox, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), ZEPETO.*

## **ABSTRACT**

*The development of the online gaming industry has sparked intense competition in presenting attractive digital product features, one of which is the concept of a virtual clothing store (Avatar Shop). This study aims to analyze and compare the quality of user experience in the Avatar Shop feature on the online gaming platforms Roblox and ZEPETO.*

*The method used was a comparative quantitative approach using the User Experience Questionnaire (UEQ) instrument. Data was collected from 100 students from the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP) and the Faculty of Economics and Business (FEB) of Pasundan University who actively use both platforms.*

*The statistical analysis showed that all dimensions on both platforms were in the Neutral category, but on Roblox, the Appeal dimension was in the Positive category. Specifically, Roblox obtained higher average scores on the Appeal dimensions (0.81), Efficiency (0.03), and Accuracy (0.08), indicating superiority in the functional and technical aspects of the system. Conversely, ZEPETO scored higher on the Clarity (0.03), Stimulation (0.48), and Novelty (0.00) dimensions, indicating superiority in the user's emotional experience.*

*It can be concluded that Roblox's Avatar Shop excels in practicality and transaction stability, while ZEPETO excels in providing a more engaging and understandable shopping experience. The implications of this research suggest technical operational improvements for ZEPETO and increased visual item innovation for Roblox.*

**Keywords:** *Avatar Shop, Comparative Analysis, Roblox, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), ZEPETO.*