

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian Yang Digunakan

Metode penelitian merupakan kerangka kerja yang digunakan peneliti untuk menentukan langkah-langkah penelitian secara sistematis. Metode penelitian adalah pendekatan ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data guna mencapai tujuan tertentu dan memberikan manfaat yang jelas. Konsep ini memberikan unsur penting, yaitu pendekatan ilmiah, data, tujuan dan kegunaan. Pendekatan ilmiah menunjukkan bahwa proses penelitian harus mengikuti kaidah keilmuan, bersifat logis serta dapat dibuktikan melalui fakta dan dilakukan secara terstruktur Sugiyono (2023:2).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dan komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat *potivisme*, diterapkan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, dengan teknik pengumpulan data yang menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, serta bertujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan Sugiyono (2022:8).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikumpulkan melalaui kusioner *User Experience Questionnaire* (UEQ), kemudian diolah secara statistik untuk menggambarkan kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing objek penelitian. Selanjutnya, hasil pengolahan data dianalisis dengan mengacu pada teori – teori yang relevan sehingga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi objek penelitian serta menjadi dasar dalam memberikan kesimpulan.

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2022:64), metode deskriptif adalah metode penelitian yang dilakukan untuk mengetahui nilai suatu variabel, baik satu variabel ataupun lebih, tanpa melakukan perbandingan antar variabel dan tanpa mencari hubungan dengan variabel lainnya. Metode ini digunakan untuk memberikan gambaran secara sistematis mengenai kondisi objek penelitian. Dalam penelitian ini, metode deskriptif digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang berkaitan dengan gambaran kualitas *User Experience* (UX) pada aplikasi *game online* Roblox dan ZEPETO sebagai produk digital (*Avatar Shop*) berdasarkan dimensi UEQ

Selanjutnya, Sugiyono (2023:64) menjelaskan bahwa metode komparatif adalah metode penelitian yang bertujuan untuk membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau waktu yang berbeda dengan tujuan untuk menemukan persamaan maupun perbedaan di antar objek yang diteliti. Dalam penelitian ini, metode komparatif digunakan untuk membandingkan kualitas *User Experience* (UX) antara aplikasi Roblox dan ZEPETO mengenai *Avatar Shop*, sehingga dapat diketahui aplikasi mana yang memiliki kualitas pengalaman pengguna yang lebih baik berdasarkan pengalaman hasil pengukuran UEQ.

3.2 Definisi dan Operasionalisasi Variabel Penelitian

Operasional variabel merupakan unsur penelitian berhubungan dengan variabel yang terdapat dalam judul penelitian atau mencakup dalam paradigma penelitian sesuai dengan hasil perumusan masalah. Operasional variabel bertujuan untuk memberikan kejelasan mengenai bagaimana suatu variabel dapat diukur secara empiris, dengan memuat dimensi, indikator, serta skala pengukuran yang

digunakan dalam penelitian.

3.2.1 Dimensi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala bentuk yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat diperoleh informasi mengenai hal tersebut dan selanjutnya dapat ditarik suatu kesimpulan. Variabel digunakan sebagai unsur penting dalam penelitian karena menjadi sara dalam proses pengumpulan data serta analisis yang dilakukan oleh peneliti Sugiyono (2023:67).

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitas *User Experience* (UX). Variabel tersebut diukur pada dua objek penelitian, yaitu aplikasi *game online* Roblox dan ZEPETO, khususnya pada fitur *Avatar Shop*. *User Experience* (UX) didefinisikan sebagai persepsi dan respons pengguna yang muncul sebagai akibat dari penggunaan suatu produk, sistem, atau layanan digital mencakup aspek emosional, kognitif, serta fungsional dari pengalaman pengguna ISO 9241 210 (2019).

Untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna secara lebih terstruktur dan komprehensif, diperlukan suatu instrumen evaluasi yang sesuai dengan karakteristik produk digital. Dalam penelitian ini, kualitas *User Experience* (UX) diukur menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang dikembangkan oleh Schrepp, Hinderks, dan thomanschewski (2017:40). Instrumen tersebut terdiri dari enam dimensi utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, yang digunakan sebagai indikator dalam mengukur pengalaman pengguna terhadap fitur *Avatar Shop* pada kedua platform penelitian.

3.2.2 Operasionalisasi Variabel Penelitian

Operasionalisasi variabel dapat diartikan sebagai proses penjabaran konsep

variabel ke dalam bentuk yang lebih terukur melalui penentuan dimensi, indikator, serta alat ukur yang digunakan. Tujuannya untuk peneliti memperoleh alat ukur yang sesuai dengan konsep variabel yang diteliti serta menghindari perbedaan pandangan dalam pengukuran data.

Sesuai dengan konsep judul penelitian, maka hanya terdapat satu variabel utama, yaitu kualitas *User Experience* (UX) yang diukur pada dua objek penelitian Roblox dan ZEPETO. Variabel tersebut kemudian dijabarkan ke dalam enam dimensi UEQ dan dikembangkan menjadi indikator – indikator pengukuran. Berikut adalah penjelasan secara rinci operasionalisasi variabel dalam penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1
Operasionalisasi Variabel

Definisi Variabel	Dimensi	Kode	Pasangan Atribut	Skala	No. Item
Pengalaman pengguna merupakan persepsi dan respons yang terbentuk dari apa yang dirasakan pengguna pada setiap tahapan interaksi dengan sistem atau layanan, yang mencakup aspek	Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	ATT1	Menyusahkan ↔ Menyenangkan	1 - 7	1
		ATT2	Baik ↔ Buruk	1 – 7	12
		ATT3	Tidak disukai ↔ Menggembirakan	1 – 7	14
		ATT4	Tidak nyaman ↔ Nyaman	1 – 7	16
		ATT5	Atraktif ↔ Tidak atraktif	1 – 7	24
		ATT6	Ramah pengguna ↔ Tidak ramah pengguna	1 – 7	25
	Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	PER1	Tidak dapat dipahami ↔ Dapat dipahami	1 – 7	2
		PER2	Mudah dipelajari ↔ Sulit dipelajari	1 – 7	4
		PER3	Rumit ↔ Sederhana	1 – 7	13

Definisi Variabel	Dimensi	Kode	Pasangan Atribut	Skala	No. Item
emosional, persepsi, kenyamanan, sikap, serta perilaku selama menggunakan produk atau layanan. ISO 9241-210 (2019). Variabel ini diukur menggunakan dimensi UEQ (Schrepp, et., al. 2017) pada aplikasi Roblox dan ZEPETO	Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	PER4	Jelas ↔ Membingungkan	1 - 7	21
		EFF1	Cepat ↔ Lambat	1 – 7	9
		EFF2	Tidak efisien ↔ Efisien	1 – 7	20
		EFF3	Tidak praktis ↔ Praktis	1 – 7	22
		EFF4	Berantakan ↔ Terorganisasi	1 – 7	23
	Ketepatan (<i>Dependability</i>)	DEP1	Tidak dapat diprediksi ↔ Dapat diprediksi	1 – 7	8
		DEP2	Menghalangi ↔ Mendukung	1 – 7	11
		DEP3	Aman ↔ Tidak aman	1 – 7	17
		DEP4	Memenuhi ekspektasi ↔ Tidak memenuhi ekspektasi	1 – 7	19
	Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	STI1	Bermanfaat ↔ Kurang bermanfaat	1 – 7	5
		STI2	Membosankan ↔ Mengasyikkan	1 – 7	6
		STI3	Tidak Menarik ↔ Menarik	1 – 7	7
		STI4	Memotivasi ↔ Tidak memotivasi	1 – 7	18
	Kebaruan (<i>Novelty</i>)	NOV 1	Kreatif ↔ Monoton	1 – 7	3
		NOV 2	Berdaya Cipta ↔ Konvensional	1 – 7	10
		NOV 3	Lazim ↔ Terdepan	1 – 7	15
		NOV 4	Konservatif ↔ Inovatif	1 – 7	26

Sumber: Di Olah Peneliti (2026)

3.3 Populasi dan Sampel

Penelitian yang dilakukan memerlukan objek atau subjek yang jelas agar permasalahan yang dikaji dapat dianalisis secara terarah dan sistematis. Oleh karena

itu, penentuan populasi menjadi langkah awal yang penting dalam proses penelitian. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang relevan dengan tujuan penelitian. Namun, karena keterbatasan peneliti dalam menjangkau seluruh populasi, maka hanya sebagian yang dipilih sebagai wakil, yang disebut sampel penelitian. Pemilihan sampel dilakukan melalui teknik tertentu agar data yang diperoleh tetap representatif dan dapat menggambarkan kondisi populasi penelitian. Berikut dijelaskan populasi dan sampel sebagai berikut:

3.3.1 Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu dan dipilih oleh peneliti untuk dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan. Populasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat berupa benda atau fenomena lainnya. Selain itu, populasi tidak sekedar dilihat dari jumlahnya, melainkan mencakup seluruh karakteristik yang melekat pada objek atau subjek yang diteliti Sugiyono (2023:126).

Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah sekumpulan objek atau subjek yang mempunyai karakteristik dan kualitas tertentu sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dikaji dan ditarik kesimpulannya. Populasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu populasi terbatas (*finite*), yaitu populasi yang jumlah elemennya dapat diketahui secara jelas, serta populasi tidak terbatas (*infinite*), yaitu populasi yang jumlah elemennya tidak dapat ditentukan secara pasti (Zainuddin & Iba 2024:167).

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif di lingkungan Fakultas Ekonomi (FEB) dan Bisnis dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan. Secara spesifik, populasi dibatasi pada mahasiswa angkatan

2024 dan angkatan 2025 yang terdaftar aktif pada tahun akademik berjalan.

Jumlah populasi tidak diketahui secara pasti, sehingga penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan kriteria tertentu sesuai tujuan penelitian. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan kebutuhan penelitian agar data yang diperoleh dapat dianalisis secara optimal dan tetap memenuhi kaidah metodologis.

3.3.2 Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi yang mewakili karakteristiknya. Ketika jumlah populasi terlalu besar sehingga tidak mungkin diteliti seluruhnya karena keterbatasan waktu, tenaga dan biaya, peneliti dapat menggunakan sampel. Data yang diperoleh dari sampel inilah yang kemudian digunakan untuk menarik kesimpulan yang berlaku bagi populasi, sehingga sampel harus benar-benar mewakili kondisi populasi Sugiyono (2023:127).

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi dalam suatu penelitian. Karena jumlah pengguna aktif fitur *Avatar Shop* di Indonesia tidak diketahui secara pasti, maka penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan pendekatan *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini ditetapkan sebanyak 100 responden yang merupakan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan angkatan 2024 dan 2025. Seluruh responden merupakan pengguna aplikasi Roblox dan ZEPETO yang pernah mengakses fitur *Avatar Shop* pada kedua platform tersebut.

Dalam penelitian ini, setiap responden memberikan penilaian terhadap kedua objek penelitian, yaitu fitur *Avatar Shop* pada Roblox dan ZEPETO.

Sampel penelitian ini merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik pengguna Roblox dan ZEPETO. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan responden berdasarkan kriteria tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa FEB dan FKIP Universitas Pasundan angkatan 2024 dan 2025,
2. Pengguna Aplikasi Roblox dan ZEPETO,
3. Pernah mengakses fitur *Avatar Shop* pada kedua aplikasi tersebut.

Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 100 responden yang sama, di mana setiap responden telah memiliki pengalaman menggunakan fitur *Avatar Shop* pada kedua platform, yaitu Roblox dan ZEPETO. Jumlah tersebut dinilai telah mencukupi untuk memenuhi kebutuhan penelitian dalam melakukan analisis komparatif secara optimal dengan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ), karena memungkinkan perbandingan yang lebih objektif dan konsisten.

3.3.3 Teknik Sampling

Teknik sampling merupakan cara atau metode dalam memilih sampel penelitian. Untuk menentukan siapa saja yang dijadikan responden, peneliti dapat menggunakan beragam teknik pengambilan sampel sesuai kebutuhan dan karakteristik penelitian. Sugiyono (2023:128). Pada dasarnya, teknik sampling dibagi menjadi dua kelompok yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. *Probability sampling* mencakup *simple random*, *stratified random*

(proporsional dan tidak proporsional), serta area *random*. Sementara itu, *non probability* sampling meliputi sampling sistematis, kuota, insidental, *purposive*, jenuh, dan *snowball*. Sugiyono (2023:128).

Dalam penelitian ini, Teknik pengambilan sampel menggunakan salah satu teknik *non probability sampling*, yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2019:131) *Non Probability sampling* yaitu teknik pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai responden. Lalu *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, di mana responden dipilih karena dianggap paling sesuai dengan kebutuhan data penelitian Sugiyono (2023:133).

Teknik ini digunakan karena tidak semua individu relevan untuk dijadikan responden, melainkan hanya mereka yang benar-benar memiliki pengalaman menggunakan objek penelitian. Adapun kriteria untuk responden dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis (FEB) dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Pasundan angkatan 2024 dan 2025,
2. Pengguna Aplikasi *Game Online* Roblox atau ZEPETO,
3. Pernah mengakses atau menggunakan fitur *Avatar Shop* pada aplikasi tersebut,
4. Bersedia mengisi kuesioner penelitian berbasis *User Experience Questionnaire* (UEQ) secara lengkap.

Pemilihan *purposive sampling* dinilai tepat karena dapat memastikan bahwa data yang diperoleh benar-benar berasal dari responden yang memahami dan mengalami langsung penggunaan kedua aplikasi tersebut, sehingga hasil analisis menjadi lebih

akurat dan relevan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Pengumpulan data dapat dilakukan melalui berbagai sumber dan teknik, tergantung pada kebutuhan penelitian. Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat sangat penting agar data yang diperoleh relevan, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Dalam penelitian ini digunakan dua jenis sumber data, yaitu data primer dan data sekunder (Sugiyono, 2023:194). Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Lapangan (*Field Research*) dilakukan untuk memperoleh data primer yang dibutuhkan dalam penelitian secara langsung dari responden. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman pengguna pada fitur *Avatar Shop* pada platform Roblox dan ZEPETO. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian. Pada penelitian ini, observasi dengan mengamati fitur *Avatar Shop* pada platform Roblox dan ZEPETO untuk mengetahui tampilan, struktur menu, serta proses interaksi pengguna saat melakukan aktivitas belanja item virtual. Melalui teknik observasi ini, peneliti dapat memperoleh gambaran mengenai bagaimana sistem bekerja serta bagaimana pengalaman pengguna terbentuk saat menggunakan

fitur tersebut.

b. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi langsung dengan responden untuk memperoleh informasi yang lebih mendalam mengenai topik penelitian. Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada beberapa pengguna yang telah menggunakan fitur *Avatar Shop* pada platform Roblox dan ZEPETO. Wawancara bertujuan untuk memperoleh penjelasan lebih mendalam mengenai pengalaman, pendapat, serta kendala yang dirasakan pengguna saat menggunakan fitur tersebut, sehingga dapat melengkapi data yang diperoleh dari kuesioner.

c. Kuesioner (*User Experience Questionnaire* / UEQ)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menyebarkan sejumlah pernyataan kepada responden yang telah ditentukan. Pada penelitian ini, kuesioner digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap fitur *Avatar Shop* dengan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). Melalui kuesioner ini, responden diminta memberikan penilaian terhadap enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Data yang diperoleh dari kuesioner ini kemudian dianalisis untuk mengetahui kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing platform.

2. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*):

Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang

mendukung penelitian. Data sekunder diperoleh melalui berbagai sumber seperti buku, *website*, jurnal ilmiah, artikel, media sosial, laporan penelitian terdahulu, serta sumber literatur lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian, seperti konsep *User Experience* (UX), *User Experience Questionnaire* (UEQ), *game online*, dan bisnis digital. Data sekunder ini digunakan sebagai landasan teori serta referensi dalam memperkuat analisis penelitian.

3.5 Metode Analisis Data

Analisis data menurut kegiatan yang dilakukan setelah seluruh data dari responden terkumpul. Menurut Sugiyono (2023:206), analisis data mencakup kegiatan mengelompokkan data, mentabulasi, menyajikan data, serta melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah penelitian.

Pada penelitian ini, data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dengan penilaian menggunakan skala *semantic differential*. Menurut Schrepp et al. (2017), UEQ menggunakan pasangan kata yang berlawanan untuk mengukur persepsi pengguna terhadap suatu sistem secara efisien dan komprehensif. UEQ menerapkan skala 7 poin, di mana responden memilih posisi di antara dua kata yang berlawanan. Skala tersebut kemudian dikonversi ke dalam rentang -3 hingga $+3$ untuk menunjukkan persepsi pengguna dari sangat negatif hingga sangat positif. Setiap pernyataan dalam instrumen memiliki rentang penilaian tersebut dengan skor tertentu pada setiap pilihan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.2
Alternatif Jawaban dengan Skala *Semantic Differential*

Skor	Interpretasi Responden
1	Sangat negatif

Skor	Interpretasi Responden
2	Negatif
3	Cenderung negatif
4	Netral
5	Cenderung Positif
6	Positif
7	Sangat Positif

Sumber: Schrepp, *et al.*, (2017)

Instrumen UEQ menggunakan skala *semantic differential* 7 poin, di mana responden memilih nilai 1 sampai 7 sesuai dengan kedekatan persepsinya terhadap pasangan kata yang berlawanan. Skor 1 menunjukkan penilaian (sangat negatif), skor 4 bersifat (netral), dan skor 7 menunjukkan penilaian (sangat positif) terhadap pengalaman penggunaan produk digital yang dinilai.

3.5.1 Analisis Deskriptif

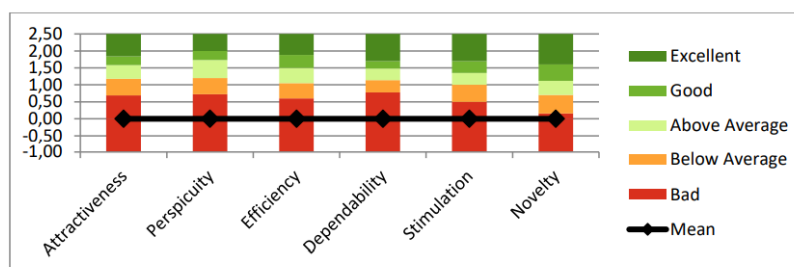
Analisis deskriptif digunakan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang kondisi variabel yang diteliti. Statistik deskriptif berfungsi mengolah data dengan cara menyajikan dan menjelaskan data yang telah terkumpul apa adanya, tanpa bertujuan menarik kesimpulan namun atau melakukan generalisasi Sugiyono (2023:206).

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk memberikan gambaran mengenai kualitas pengalaman pengguna (UX) pada masing-masing kedua platform *Avatar Shop*, berdasarkan hasil pengisian kuesioner UEQ oleh responden. Data yang telah terkumpul kemudian diolah menggunakan UEQ Data *Analysis Tool* untuk memperoleh nilai statistik deskriptif berupa *mean* (rata-rata), standar deviasi, serta kategori penilaian pada setiap dimensi UEQ.

Hasil analisis disajikan berdasarkan enam dimensi pengalaman pengguna,

yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Nilai rata-rata pada setiap dimensi digunakan untuk menunjukkan bagaimana persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman pengguna *Avatar Shop* pada masing-masing platform. Semakin tinggi nilai rata-rata yang diperoleh, semakin positif pengalaman pengguna yang dirasakan.

Analisis deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menggambarkan kondisi pengalaman pengguna berdasarkan persepsi responden, serta menjadi dasar dalam membandingkan kualitas UX antar platform. Selanjutnya, hasil deskriptif ini menjadi dasar untuk melakukan perbandingan kualitas UX antara platform Roblox dan ZEPETO. Untuk mengukur pengalaman pengguna tersebut, penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) hasil dalam penelitian UEQ yang diolah melalui *UEQ Analysis Tool* menampilkan evaluasi pengalaman pengguna terhadap sistem atau produk yang diteliti. Berikut adalah grafik penilaian UEQ pada *UEQ Data Analysis Tool* yaitu:



Sumber: Santoso et al., (2016)

Gambar 3. 1
Grafik Penilaian UEQ pada *UEQ Data Analysis Tool*

Alat ini mengukur enam dimensi utama pengalaman pengguna, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), dan kebaruan (*novelty*). Tampilan grafik

hasil analisis dalam bentuk batang berwarna dan garis rata-rata. Setiap batang mewakili satu dimensi, sedangkan panjang batang menunjukkan kategori penilaian pengguna, mulai dari sangat baik (*excellent*), baik (*good*), di atas rata-rata (*above average*), di bawah rata-rata (*below average*), dan kurang baik (*bad*). Garis horizontal menunjukkan nilai rata-rata yang mencerminkan persepsi keseluruhan pengguna terhadap masing-masing dimensi. UEQ Data *Analysis Tool* menyediakan kategori penilaian yang memudahkan peneliti dalam menginterpretasikan skor UEQ yang diperoleh yaitu:

Tabel 3.3
Tabel Penilaian UEQ

No.	Kategori	Skor/Nilai
1.	<i>Excellent</i>	2 sampai 2,5
2.	<i>Good</i>	1,5 sampai 2
3.	<i>Above Average</i>	1 sampai 1,5
4.	<i>Below Average</i>	1 sampai 0
5.	<i>Bad</i>	0 sampai -1

Sumber: Santoso *et al.*, (2016)

Kategori *excellent* menunjukkan penilaian sangat positif dengan skor berkisar antara 2 hingga 2,5. Kategori *good* mencerminkan penilaian positif dengan skor sekitar 1,5 hingga 2. Kategori *above average* menunjukkan penilaian cukup positif dengan skor antara 1 hingga 1,5. Sementara itu, kategori *below average* mengindikasikan penilaian cenderung negatif dengan skor antara 0 hingga 1, dan kategori *bad* menunjukkan penilaian negatif dengan skor di bawah 0 hingga -1.

3.5.1.1 Langkah – Langkah Pengukuran UEQ

Pengukuran pengalaman pengguna dalam penelitian ini menggunakan

metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Metode ini digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna terhadap suatu produk digital melalui beberapa dimensi penilaian. Agar proses pengukuran dapat dilakukan secara sistematis dan menghasilkan data yang akurat, diperlukan tahapan atau langkah-langkah yang terstruktur. Penelitian ini menerapkan beberapa langkah-langkah pengukuran UEQ yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Struktur Instrumen (*Semantic Differential*)

UEQ tidak menggunakan Skala Likert tradisional (Sangat Setuju - Sangat Tidak Setuju), melainkan menggunakan skala diferensial semantik dengan 7 poin. Setiap dimensi diukur melalui pasangan kata sifat yang berlawanan (*antonym*). Berdasarkan dimensi yang ditetapkan:

- 1) *Attractiveness* (6 item): Contohnya Tidak Menyenangkan - Menyenangkan.
- 2) *Perspicuity* (4 item): Contohnya Sulit dipelajari - Mudah dipelajari, Membingungkan-Jelas.
- 3) *Efficiency* (4 item): Contohnya Lambat-Cepat, Tidak Efisien - Efisien.
- 4) *Dependability* (4 item): Contohnya Tidak Terduga-Dapat Diprediksi, Tidak Aman-Aman.
- 5) *Stimulation* (4 item): Contohnya Membosankan - Menggairahkan, Tidak Menarik - Menarik.
- 6) *Novelty* (4 item): Contohnya Konvensional - Inovatif, Konservatif - Kreatif.

2. Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengukur variabel agar data yang

diperoleh akurat. Jumlah instrumen disesuaikan dengan variabel yang diteliti dan harus melalui uji validitas serta reliabilitas. Uji validitas memastikan pertanyaan mengukur hal yang tepat, sedangkan uji reliabilitas memastikan instrumen konsisten dan dapat dipercaya. Kuesioner penelitian menggunakan model UEQ versi bahasa Indonesia yang dikembangkan oleh Santoso *et., al* (2016) dengan menggunakan enam variabel antara lain: daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*), stimulasi (*stimulation*), kebaruan (*novelty*), seperti berikut:

Tabel 3.4
Instrumen Penelitian UEQ

Variabel	Indikator		Kode
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATT1
	Buruk	Baik	ATT2
	Tidak disukai	Menggembirakan	ATT3
	Tidak nyaman	Nyaman	ATT4
	Tidak atraktif	Atraktif	ATT5
	Tidak ramah pengguna	Ramah pengguna	ATT6
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PER1
	Sulit dipelajari	Mudah dipelajari	PER2
	Rumit	Sederhana	PER3
	Membingungkan	Jelas	PER4
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Lambat	Cepat	EFF1
	Tidak efisien	Efisien	EFF2

	Tidak praktis	Praktis	EFF3
	Berantakan	Terorganisasi	EFF4
Ketepatan (<i>Dependability</i>)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DEP1
	Menghalangi	Mendukung	DEP2
	Tidak aman	Aman	DEP3
	Tidak memenuhi ekspektasi	Memenuhi ekspektasi	DEP4
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Tidak bermanfaat	Bermanfaat	STI1
	Membosankan	Mengasyikkan	STI2
	Tidak menarik	Menarik	STI3
	Tidak memotivasi	Memotivasi	STI4
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Monoton	Kreatif	NOV1
	Konvensional	Berdaya cipta	NOV2
	Lazim	Terdepan	NOV3
	Konservatif	Inovatif	NOV4

Sumber: Di Olah Peneliti (2026)

Setiap dimensi dalam UEQ memiliki indikator penilaian yang berbeda untuk menggambarkan persepsi pengguna. Dimensi daya tarik (*attractiveness*) diukur melalui pasangan kesan seperti menyusahkan – menyenangkan, buruk – baik, tidak disukai – menggembirakan, tidak nyaman – nyaman, tidak atraktif – atraktif, serta tidak ramah pengguna – ramah pengguna.

Dimensi kejelasan (*perspicuity*) mencakup indikator tidak dapat dipahami – dapat dipahami, sulit dipelajari – mudah dipelajari, rumit – sederhana, serta membingungkan – jelas.

Dimensi efisiensi (*efficiency*) dinilai melalui lambat – cepat, tidak efisien – efisien, tidak praktis – praktis, dan berantakan – terorganisasi.

Dimensi ketepatan (*dependability*) meliputi tidak dapat diprediksi – dapat diprediksi, menghalangi – mendukung, tidak aman – aman, serta tidak memenuhi ekspektasi – memenuhi ekspektasi.

Dimensi stimulasi (*stimulation*) mencakup tidak bermanfaat – bermanfaat, membosankan – mengasyikkan, tidak menarik – menarik, serta tidak memotivasi – memotivasi.

Dimensi kebaruan (*novelty*) diukur melalui monoton – kreatif, konvensional – berdaya cipta, lazim – terdepan, serta konservatif – inovatif.

Pemberian kode pada setiap indikator dilakukan untuk memudahkan pengelompokan *item* sesuai dimensinya, sehingga penyusunan dan pengolahan kuesioner penelitian dapat dilakukan secara lebih sistematis.

1) Uji Validitas

Uji validitas adalah derajat ketetapan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti Sugiyono (2023:175). Instrumen dikatakan valid bila mampu mengukur apa yang seharusnya diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang digunakan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi *game online* Roblox dan ZEPETO.

Untuk menguji validitas, skor setiap butir pertanyaan dikaitkan dengan skor total seluruh item dalam satu variabel. Pernyataan dinyatakan valid apabila nilai koefisien korelasinya lebih dari 0,300, sedangkan jika berada di bawah nilai

tersebut maka dianggap tidak valid. Pengujian ini dilakukan dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment* dengan membandingkan hubungan antara skor tiap butir pertanyaan dan skor total variabel, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XiYi) - (\sum Xi)(\sum Yi)}{\sqrt{\{n(\sum Xi^2) - (\sum Xi)^2\}\{n(\sum Yi)^2 - (\sum Yi)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi

X : Skor yang diperoleh dari subjek dalam tiap *item*

Y : Skor total instrumen

n : Jumlah responden dalam uji instrumen

$\sum X$: Jumlah hasil pengamatan variabel X

$\sum Y$: Jumlah hasil pengamatan variabel Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat pada masing-masing skor X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat pada masing-masing skor Y

$\sum XY$: Jumlah hasil perkalian pengamatan variabel X dan variabel Y

Dasar pengambilan keputusan:

- a. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka instrumen atau *item* pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total atau dinyatakan valid.
- b. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka instrumen atau *item* pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total atau dinyatakan tidak valid.

Dengan demikian, melalui uji validitas dengan rumus *Pearson Product Moment* melalui pengolahan data menggunakan *UEQ Analysis Tool*, setiap butir pertanyaan dalam penelitian ini telah teruji secara statistik. Pendekatan ini

memastikan instrumen mampu mengukur dengan tepat, sekaligus menjaga hasil analisis tetap objektif dan mengikuti standar evaluasi UX. Oleh karena itu, perbedaan UX yang ditemukan antara platform Roblox dan ZEPETO di dasarkan pada data yang kuat, akurat, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dalam penelitian ini.

2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur suatu variabel. Instrumen dikatakan reliabel apabila memberikan hasil yang relatif sama ketika digunakan pada kondisi yang serupa. Menurut Sugiyono (2023:175), reliabilitas menunjukkan sejauh mana suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data.

Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan menggunakan *UEQ Analysis Tool*, dengan indikator reliabilitas berupa nilai *Cronbach's Alpha* (α) pada masing-masing dimensi UEQ, yaitu: *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Berikut adalah rumus Cronbach Alpha (α):

$$r_1 = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_1 : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pernyataan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah Varians butir

σ_t^2 : Varians total

Suatu dimensi dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* ($rtabel$) $\geq 0,70$ yang menunjukkan bahwa *item - item* pertanyaan dalam dimensi tersebut memiliki konsistensi internal yang baik. Sebaliknya, jika ($rtabel$) $\leq 0,70$ maka dapat dinyatakan kurang reliabel. Seluruh proses perhitungan reliabilitas dilakukan secara otomatis oleh *UEQ Analysis Tool*, sehingga hasil yang diperoleh bersifat objektif dan sesuai dengan standar analisis instrumen UEQ.

3. Pengolahan Data UEQ

Setelah data kuesioner terkumpul dari seluruh responden, tahap selanjutnya adalah melakukan pengolahan data untuk memperoleh hasil pengukuran pengalaman pengguna. Pada penelitian ini, pengolahan data dilakukan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool*, yaitu alat analisis resmi yang disediakan dalam bentuk *file* Microsoft Excel. Alat ini digunakan untuk memproses data hasil kuesioner sehingga dapat menghasilkan nilai statistik dari setiap dimensi UEQ.

Melalui proses pengolahan tersebut diperoleh nilai *mean* (rata-rata) untuk setiap dimensi pengalaman pengguna pada masing-masing platform, yaitu Roblox dan ZEPETO. Nilai *mean* digunakan untuk mengetahui kecenderungan penilaian responden terhadap kualitas pengalaman pengguna pada setiap dimensi UEQ.

Tabel 3.5
Skala Penilaian Rata - Rata Pada Kuesioner

Rentang nilai rata-rata	Keterangan
$> 0,8$	Evaluasi Positif
$-0,8 - 0,8$	Evaluasi Netral
$< -0,8$	Evaluasi Negatif

Sumber: Schrepp (2019)

Berdasarkan tabel skala penilaian rata-rata UEQ, interpretasi hasil dilakukan dengan mengacu pada rentang nilai mean yang diperoleh dari masing-masing dimensi *user experience*. Apabila nilai rata-rata berada pada rentang lebih dari 0,8, maka evaluasi pengalaman pengguna dikategorikan positif, yang menunjukkan pengguna memiliki persepsi baik terhadap sistem atau platform yang diuji. Nilai rata-rata yang berada pada rentang -0,8 sampai 0,8 dikategorikan netral, artinya pengguna memberikan penilaian yang cenderung biasa atau tidak menunjukkan kecenderungan positif maupun negatif secara dominan. Sementara itu, apabila nilai rata-rata berada pada rentang kurang dari -0,8, maka evaluasi dikategorikan negatif, yang menunjukkan adanya persepsi kurang baik atau ketidakpuasan pengguna terhadap pengalaman penggunaan sistem.

4. *Benchmark* atau Kategori Penilaian UEQ

Setelah nilai rata-rata diperoleh, hasil tersebut dibandingkan dengan benchmark UEQ yang telah disediakan dalam *UEQ Data Analysis Tool*. Hasilnya akan dikategorikan ke dalam beberapa tingkat penilaian, yaitu: *Excellent* (Sangat Baik), *Good* (Baik), *Above Average* (Di Atas Rata-rata), *Below Average* (Di Bawah Rata-rata), dan *Bad* (Kurang Baik). Tahap ini bertujuan untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna dari produk yang diteliti dibandingkan dengan standar evaluasi UX.

5. Analisis Perbandingan (Komparatif)

Setelah diperoleh nilai rata-rata dari kedua platform, dilakukan perbandingan rata-rata setiap dimensi untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan pengalaman pengguna fitur *Avatar Shop* antara Roblox dan ZEPETO signifikan atau tidak.

3.5.1.2 UEQ *Data Analysis Tool*

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* guna mempermudah proses pengolahan dan interpretasi data hasil kuesioner yang telah dikumpulkan dari responden. Perangkat ini dikembangkan oleh Dr. Martin Schrepp untuk menyederhanakan prosedur analisis dalam metode *User Experience Questionnaire* (UEQ), sehingga peneliti dapat mengolah data secara lebih sistematis dan efisien. UEQ *Data Analysis Tool* tersedia dalam bentuk file Microsoft Excel dan dapat diunduh secara gratis melalui situs resmi UEQ <https://www.ueq-online.org/>, sehingga dapat digunakan oleh peneliti dalam melakukan evaluasi pengalaman pengguna secara praktis dan terstruktur.

Penggunaan *tool* dilakukan dengan cara memasukkan data jawaban responden ke dalam lembar kerja (*worksheet*) yang telah disediakan. Setelah data di input, sistem secara otomatis menghitung berbagai statistik yang dibutuhkan untuk proses interpretasi, termasuk nilai rata-rata, varians, serta hasil evaluasi tiap dimensi. Selain itu, *tool* ini juga menghasilkan visualisasi grafik yang memudahkan peneliti dalam membaca dan membandingkan hasil analisis.

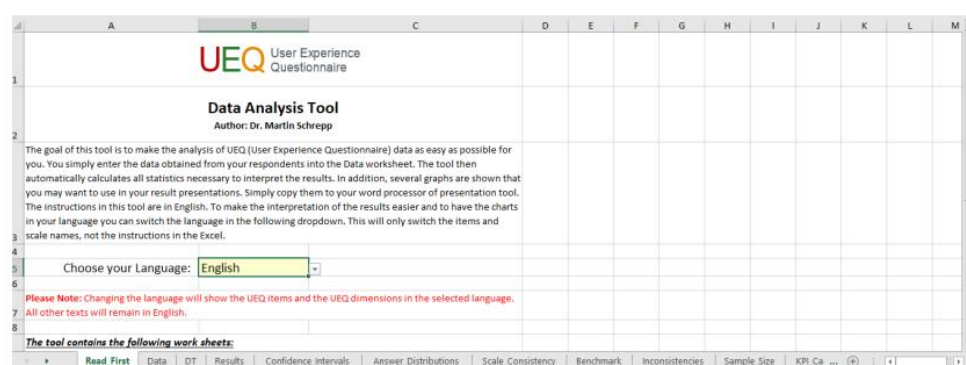
Penelitian ini memanfaatkan UEQ *Analysis Tool* versi 9 sebagai perangkat bantu dalam melakukan analisis statistik terhadap data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden penelitian. Pada tahap analisis, dilakukan pengujian kualitas instrumen yang meliputi uji validitas dan uji reliabilitas untuk memastikan kelayakan instrumen penelitian yang digunakan. Uji validitas dilakukan dengan melihat nilai *Pearson Correlation* pada setiap indikator dalam

masing-masing variabel, sedangkan uji reliabilitas dianalisis menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* (α) untuk mengetahui tingkat konsistensi internal setiap variabel penelitian sehingga data yang dihasilkan dapat dipercaya dan digunakan dalam proses analisis selanjutnya.

Pada tahap awal, peneliti memasukkan data jawaban responden ke dalam lembar kerja Excel pada *tool* yang digunakan. Selanjutnya, proses perhitungan statistik dilakukan secara otomatis oleh sistem, yang juga menghasilkan grafik untuk membantu penyajian dan visualisasi hasil penelitian secara lebih komprehensif. Adapun langkah-langkah pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada prosedur penggunaan *UEQ Data Analysis Tool* sebagaimana dikembangkan oleh Santoso *et, al.*, Afif (2025:17)

1. Tampilan Awal

Langkah pertama adalah membuka aplikasi *UEQ Data Analysis Tool*, sehingga akan muncul halaman utama seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.2.



Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 2
Tab Sheet Tampilan awal UEQ Data Analysis Tool

Pada halaman awal tersebut, terdapat penjelasan mengenai tujuan penggunaan *UEQ Data Analysis Tool* serta informasi singkat tentang fungsi masing-masing

sheet yang tersedia di dalam aplikasi. Penjelasan ini membantu pengguna memahami alur kerja dan tahapan analisis sebelum mulai memasukkan data penelitian.

2. Pilihan bahasa

Pada bagian *Choose your language*, pengguna dapat memilih bahasa yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti ini memilih bahasa Indonesia, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.3.



Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 3
Tab Sheet “Pilihan Bahasa” UEQ Data Analysis Tool.

Tampilan awal aplikasi dapat menyesuaikan dengan bahasa yang dipilih oleh pengguna. Setelah bahasa ditentukan, sistem dalam *UEQ Data Analysis Tool* akan secara otomatis menyesuaikan istilah pada item dan nama skala sesuai dengan pilihan tersebut. Penyesuaian ini bertujuan agar proses analisis data dapat dilakukan dengan lebih mudah dan sistematis. Dalam proses pengolahan data penelitian ini, peneliti menggunakan bahasa Indonesia untuk mempermudah pemahaman dan interpretasi hasil analisis yang diperoleh. Dengan demikian, proses pengolahan data dapat dilakukan secara lebih jelas, terstruktur, dan meminimalkan kesalahan dalam memahami hasil perhitungan statistik.

3. *Tab Sheet “Data”*

Selanjutnya, peneliti memilih *Tab Sheet “Data”* untuk memasukkan data yang diperoleh dari hasil penyebaran kuesioner, sebagaimana ditunjukkan pada

Gambar 3.4.

Please enter the data here!
 Use the item numbers in the printed questionnaire and the categories 1 (if the alternative on the extreme left is marked) to 7 (if the alternative on the extreme right is marked).
 Leave the cell empty if the person has not answered the item. Please do not enter a special character in such cases, since this would cause errors in the calculations.
 You can enter data for a maximum of 1000 participants. If you need more, you have to adjust the formulas in the Excel.
 The data analysis tool is delivered with some example data in this work sheet. Simply delete them before you enter your data here.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
4	6	7	2	1	2	6	6	6	2	3	6	2	5	6	5	5	2	2	2	6	2	6	2	2	2	6
5	7	7	1	1	1	7	7	7	1	1	7	1	7	1	1	1	7	1	1	1	7	1	7	1	1	1
6	7	7	2	1	1	5	6	2	2	2	5	1	5	6	6	6	2	3	2	6	3	6	2	3	3	6
7	6	6	4	2	3	4	4	6	2	3	5	1	7	5	6	6	1	4	1	7	1	6	2	4	3	4
8	6	3	4	5	2	4	5	5	2	4	5	2	5	5	4	5	2	3	2	6	3	6	2	3	3	4
9	3	6	2	7	4	4	4	6	2	4	4	4	4	3	4	3	5	5	4	4	2	6	2	4	3	6
10	7	5	4	5	1	4	5	4	3	3	6	1	6	7	4	7	1	3	1	7	2	6	2	4	1	6
11	5	6	4	3	1	4	4	6	3	2	4	3	6	4	6	5	1	4	2	5	1	7	3	4	4	5
12	7	7	1	1	1	5	6	4	1	4	1	7	7	7	2	4	1	7	2	7	3	1	1	1	1	4
13	6	7	6	6	5	5	3	5	6	6	1	7	6	5	6	2	2	2	6	1	7	1	2	1	1	1
14	5	5	6	6	2	4	5	3	1	4	2	5	3	5	5	1	4	2	5	3	5	6	2	2	2	6

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 4
Tab Sheet “Data” UEQ Data Analysis Tool.

Pada *sheet* tersebut, peneliti menginput jawaban responden berdasarkan nomor item dalam kuesioner. Skala penilaian dimasukkan dalam rentang angka satu hingga tujuh, di mana angka satu diberikan apabila responden memilih alternatif paling kiri, dan angka tujuh apabila memilih alternatif paling kanan. Apabila terdapat item yang tidak dijawab oleh responden, maka kolom tersebut dibiarkan kosong dan tidak diperkenankan mengisi dengan karakter khusus karena dapat menyebabkan kesalahan dalam proses perhitungan otomatis kanan.

UEQ Data Analysis Tool menyediakan kapasitas input hingga 1000 responden. Apabila jumlah responden melebihi batas tersebut, diperlukan penyesuaian pada rumus yang terdapat dalam file excel. Tampilan *sheet* data yang ditunjukkan hanya bersifat contoh dan referensi awal penggunaan untuk membantu pengguna memahami format pengisian data dengan benar. Sebelum memasukkan data penelitian yang sebenarnya, peneliti terlebih dahulu menghapus seluruh data contoh yang tersedia pada UEQ Data Analysis Tool.

4. Tab Sheet “DT”

Setelah data dimasukkan pada *sheet* “Data”, langkah berikutnya adalah memilih *Tab Sheet* “DT” untuk melihat hasil transformasi data, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.5.

Transformed Data
The order of the positive and negative term for an item is randomized in the questionnaire. Per dimension half of the items start with the positive and half with the negative term.
Here you can find the transformed values per item. You can use these values for example for own statistical calculations. The +3 represent the most positive and the -3 the most negative value.

Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	2	3	3	1	2	-2	2	2	1	3	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1
7	2	2	0	2	1	0	0	2	2	1	1	3	3	1	2	2	3	0	3	3	3	2	2	0	1	0
8	2	-1	0	-1	2	0	1	1	2	0	1	2	1	1	0	1	2	1	2	1	2	1	2	1	1	0
9	-1	2	2	-3	0	0	0	2	2	0	0	0	0	-1	0	-1	-1	-1	0	2	2	2	0	1	2	2
10	3	1	0	-1	3	0	1	0	1	1	2	3	2	3	0	3	3	1	3	3	2	2	2	0	3	2
11	1	2	0	1	3	0	0	2	1	2	0	1	2	0	2	1	3	0	2	1	3	3	1	0	0	1
12	3	3	3	3	3	1	2	0	3	0	0	3	3	3	3	2	0	3	3	2	3	1	3	3	0	0
13	2	3	-2	-2	-1	1	1	-1	-1	-2	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	-3
14	1	1	-2	-2	0	1	-1	0	2	1	1	1	1	1	3	0	2	1	1	1	-2	2	2	2	2	2
15	2	2	0	2	2	1	1	1	0	1	0	2	1	0	0	1	1	0	2	1	2	0	1	1	1	0
16	1	0	1	2	1	2	2	1	2	1	1	2	1	1	0	2	2	1	1	2	2	2	0	-2	1	0
17	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	-1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	-1

Scale means per person					
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebiasaan
1,83	2,25	2,00	2,00	2,00	1,50
3,00	3,00	3,00	3,00	3,00	0,00
2,00	2,00	2,00	0,75	1,75	2,00
1,50	2,50	2,25	2,25	0,25	0,75
1,33	0,00	2,00	1,50	1,00	0,00
-0,33	0,25	1,50	0,25	-0,25	1,00
2,50	1,00	2,00	2,00	1,25	0,75
0,50	2,00	1,50	1,75	0,75	1,25
3,00	2,75	2,50	1,25	1,50	1,50
2,33	1,75	1,75	1,25	0,75	-1,50
1,33	0,25	0,00	1,25	0,75	0,75
1,17	1,75	0,50	1,00	1,00	0,25
0,83	1,25	1,50	1,25	1,50	0,50
2,00	2,00	2,00	2,00	1,50	0,50

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 5
Tab Sheet “DT” UEQ Data Analysis Tool.

Data yang telah di input sebelumnya akan secara otomatis ditransformasikan sesuai dengan urutan pasangan istilah positif dan negatif yang telah diacak pada item kuesioner UEQ. Dalam setiap dimensi, sebagian item diawali dengan istilah positif dan sebagian lainnya dengan istilah negatif. Proses transformasi ini bertujuan untuk menyeragamkan arah penilaian sebelum dilakukan analisis lebih lanjut.

Pada *sheet* “DT”. hasil transformasi ditampilkan dalam bentuk nilai numerik untuk masing-masing item. Rentang skala dalam analisis statistik UEQ berada pada interval +3 sebagai nilai paling positif hingga -3 nilai paling negatif.

5. Tab Sheet “Resault”

Langkah berikutnya adalah membuka *Tab Sheet* “Result” untuk

menampilkan ringkasan hasil analisis data, yang meliputi nilai rata-rata (*mean*) pada setiap variabel serta masing-masing item pernyataan dalam UEQ, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.6.

Results

You can interpret the means of the scales. The UEQ does not produce an overall score for the user experience (you need to use the KPI extension for this). Because of the construction of the questionnaire it does make no sense to built such an overall score (for example by calculating the mean over all scales), since this value can not be interpreted properly. The values for the single items are listed to allow you to detect outliers in the evaluations. If an item shows big deviations to the evaluations of the other items of the same scale this can be a hint that the item is misinterpreted (for example, because of a special context in your evaluation) by a higher number of participants. Values between -0.8 and 0.8 represent a more or less *neutral evaluation* of the corresponding scale, values > 0.8 represent a *positive evaluation* and values < -0.8 represent a *negative evaluation*.

The range of the scales is between -3 (horribly bad) and +3 (extremely good). But in real applications, in general, only values in a restricted range will be observed. It is due to the calculation of means over a range of different persons with different opinions and answer tendencies (for example the avoidance of extreme answer categories) extremely unlikely to observe values above +2 or below -2.

Thus, even a quite good value of +1.5 for a scale looks from the purely visual standpoint on a scale range of -3 to +3 not as positive as it really is. For this reason this sheet contains two variants for the figure that depicts the scale means. Use the figure with the reduced scale -2 to +2 if you communicate the results to persons that have not much knowledge on the

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale	UEQ Scales (Mean and Variance)
1	1,6	1,9	1,4	255	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	Daya tarik 1,473 1,31
2	1,9	1,7	1,3	255	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan	Kejelasan 1,642 1,29
3	0,8	2,3	1,5	255	kreatif	monoton	Kebaruan	Elisensi 1,607 1,10
4	1,5	2,7	1,6	255	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan	Ketepatan 1,243 0,83
5	1,5	2,2	1,5	255	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi	Stimulasi 1,135 1,13
6	1,0	1,7	1,3	255	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi	Kebaruan 0,774 1,17
7	1,2	1,9	1,4	255	tidak menarik	menarik	Stimulasi	

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 6
Tab Sheet “Result” UEQ Data Analysis Tool.

Pada *sheet “Results”*, peneliti dapat melihat interpretasi terhadap nilai rata-rata setiap skala secara lebih jelas. Nilai untuk masing-masing item ditampilkan secara terpisah membantu peneliti dalam mengidentifikasi kemungkinan adanya *outlier* atau penyimpangan dalam hasil evaluasi secara lebih akurat.

Dalam interpretasi UEQ, nilai rata-rata yang berada pada rentang -0,8 hingga 0,8 menunjukkan penilaian yang cenderung netral. Nilai di atas 0,8 mengindikasikan evaluasi positif, sedangkan nilai di bawah -0,8 menunjukkan evaluasi negatif. Adapun keseluruhan rentang skala dalam analisis UEQ berada pada interval -3 yang merepresentasikan penilaian sangat buruk hingga +3 yang merepresentasikan sangat baik secara keseluruhan.

6. Tab Sheet “Confidence Interval”

Selanjutnya, pilih *Tab Sheet “Confidence Interval”* untuk melihat tingkat

estimasi terhadap nilai rata-rata skala, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 3.7, yang memberikan informasi mengenai batas atas dan bawah dari nilai estimasi tersebut.

Item	Mean	Std. Dev.	N	Confidence	Confidence interval
1	1,573	1,370	255	0,168	1,404 1,741
2	1,886	1,313	255	0,161	1,725 2,047
3	0,788	1,522	255	0,187	0,601 0,975
4	1,486	1,629	255	0,200	1,286 1,686
5	1,439	1,479	255	0,182	1,316 1,600
6	0,988	1,287	255	0,158	0,830 1,146

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 7
Tab Sheet “*Convidence Interval*” UEQ Data Analysis Tool.

Pada *sheet* tersebut, ditampilkan ukuran *confidence interval* yang menggambarkan sejauh mana tingkat presisi dalam mengestimasi nilai rata-rata setiap skala. Semakin sempit rentang *confidence interval* yang diperoleh, maka semakin tinggi tingkat akurasi atau ketetapan estimasi terhadap nilai rata-rata tersebut.

7. Tab Sheet “*Answer Distribution*”.

Langkah berikutnya adalah memilih Tab Sheet “*Answer Distributions*” untuk menampilkan distribusi jawaban responden pada UEQ Data Analysis Tool, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.8.

Nr	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyukahi/menyenangkan	2	12	10	17	55	91	68	Daya tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	3	7	7	12	42	83	101	Kejelasan
3	monoton/kreatif	7	12	27	65	34	51	39	Kebaruan

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 8
Tab Sheet “*Answer Distribution*” UEQ Data Analysis Tool

Melalui *sheet* “*Answer_Distribution*”, peneliti dapat melihat penyebaran jawaban untuk setiap item secara individual. Jika terdapat item dengan pola distribusi yang terpolarisasi yaitu sebagian responden memberikan penilaian sangat positif dan sebagian lainnya sangat negatif, sementara respons netral relatif sedikit maka kondisi tersebut dapat menjadi temuan yang penting untuk dianalisis lebih lanjut. Polarisasi ini menunjukkan bahwa suatu aspek produk mungkin dipersepsikan sangat baik oleh sebagian pengguna, namun dinilai kurang memuaskan oleh kelompok pengguna lainnya.

8. *Tab Sheet “Schale_Consistency”*

Untuk menampilkan koefisien korelasi dan tingkat reliabilitas instrumen, peneliti memilih *Tab Sheet* “*Scale_consistency*”, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.9.

Cronbachs Alpha-Coefficient											
The Alpha-Coefficient (Cronbach, 1951) is a measure for the consistency of a scale. There is no generally accepted rule how big the value of the coefficient should be. Many authors assume that a scale should show an alpha value > 0.7 to be considered as sufficiently consistent, but these suggestions are more rules-of-thumb and not based on some sound statistical facts. Thus, from a methodological standpoint such a use of a cut-off criterium is not really well-founded (see for example Schmitt, N., 1996). Especially if you have only a small sample (for example less than 50 answers) the value of the Alpha-Coefficient should be interpreted very carefully. In such cases a low Alpha can result from sampling errors and may not be an indicator for a problem with the scale. If the value of the Alpha-Coefficient for a scale shows a massive deviation from a reasonable target value, for example 0.5 or 0.7, this can be a hint that some items of the scale are in the given context interpreted by several participants in an unexpected way. In such cases please check the single item scores and correlations between the items. This can give a hint if there is maybe a common misinterpretation of an item due to the context of the evaluation. In such cases the corresponding scale should be interpreted very carefully. The 5% confidence interval for the Alpha coefficient is calculated according to Bonett, D.B. (2002). Sample Size Requirements for Testing and Estimating Coefficient Alpha, Journal of Educational and Behavioral Statistics, 27(4), 335-340.											
Daya Tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebiasaan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	0.55	2, 4	0.49	5, 20	0.51	8, 11	0.03	5, 6	0.35	3, 10	0.48
1, 14	0.59	2, 13	0.57	5, 22	0.41	8, 17	0.03	5, 7	0.43	3, 15	0.33
1, 16	0.59	2, 21	0.49	5, 23	0.30	8, 19	0.01	5, 18	0.39	3, 29	0.16

Sumber: *Software Excel* (2026)

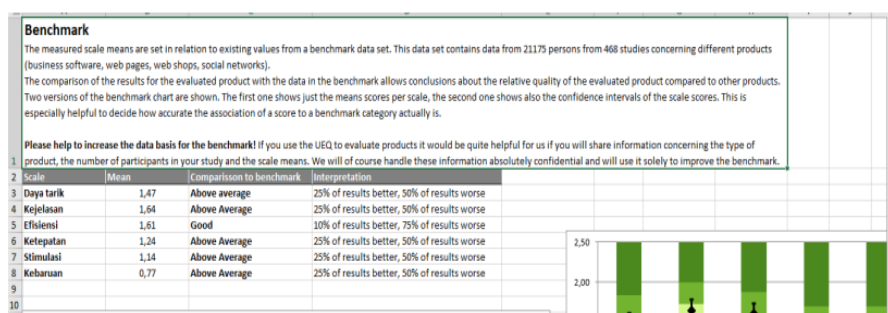
Gambar 3. 9
Tab Sheet “Scale _Consistency” UEQ Data Analysis Tool.

Pada *sheet* ini ditampilkan korelasi antar item dalam setiap skala serta koefisien reliabilitas *Cronbach’s Alpha*. Nilai tersebut digunakan untuk menilai konsistensi internal setiap dimensi UEQ dalam instrumen penelitian. Jika nilai *Cronbach’s Alpha* $\geq 0,70$, maka skala dianggap memiliki reliabilitas yang baik dan dapat digunakan dalam analisis penelitian selanjutnya secara lebih akurat. Nilai korelasi

antar item membantu memastikan setiap pernyataan dalam satu dimensi mengukur konstruk yang sama secara konsisten dan dapat dipercaya oleh peneliti dalam proses evaluasi instrumen penelitian secara lebih mendalam dan menyeluruh, sehingga hasil penelitian menjadi lebih valid dan reliabel.

9. *Tab Sheet “Benchmark”.*

Untuk melihat hasil perbandingan (*benchmark*) pada setiap dimensi, peneliti dapat membuka *sheet “Benchmark”* sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.10.



Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 10
Tab Sheet “Benchmark” UEQ Data Analysis Tool

Sheet “Benchmark” pada *UEQ Data Analysis Tool* memungkinkan peneliti membandingkan hasil evaluasi pengalaman pengguna fitur *Avatar Shop* pada platform Roblox dan ZEPETO dengan berbagai produk digital lain yang sebelumnya telah dianalisis menggunakan metode UEQ secara lebih objektif dan terstandarisasi. Perbandingan ini didasarkan pada basis data ratusan produk yang telah dievaluasi dalam studi-studi terdahulu menggunakan instrumen yang sama.

Melalui benchmark tersebut, peneliti dapat mengetahui posisi fitur *Avatar Shop* secara relatif berdasarkan enam dimensi UEQ, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Dengan demikian, hasil analisis tidak hanya menunjukkan penilaian rata-rata pengguna, tetapi juga

menggambarkan apakah kualitas pengalaman pengguna termasuk kategori sangat baik, di atas rata-rata, rata-rata, atau di bawah rata-rata dibandingkan produk digital sejenis lainnya yang telah dianalisis sebelumnya secara lebih komprehensif dan menyeluruh.

10. *Tab Sheet “Inconsistencies” UEQ Data Analysis Tool.*

Untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya data yang tidak konsisten atau mencurigakan, peneliti dapat memilih *Tab Sheet “Inconsistencies”*, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.11.

Detect Suspicious Data

Especially if the UEQ is applied as an Online-Questionnaire not all participants will answer all items seriously. To detect such suspicious answers, a simple heuristic is used. All items in a scale should measure a similar UX quality aspect. The idea behind the heuristic is to check how much the best and worst evaluation of an item in a scale differs. If there is a big difference (>3) this is seen as an indicator for a problematic data pattern. Of course such situations can also result from random response errors or a misunderstanding of an item. Thus, it makes no sense to delete a response if this occurs just for a single scale. But if this is true for 2 or 3 scales this is of course a clear hint that the response is somehow suspicious. The table below shows the responses coded from -3 to 3. The table next to it shows per scale if the difference is >3 between the best and worst item. The "Critical?" column shows for how many scales this is the case.

We suggest to remove answers from the data set that shows a value of 3 or higher in the Critical? column.

A second heuristic is added, that is based on the number of identical answers (in the original answer scale in "Data"). If a participant for example crosses for all items the middle category ("4") this can hardly be accepted as a serious response. Such answers are most likely result from an attempt to quickly finish the survey without much thinking. An analysis of several UEQ data sets suggests a heuristic to remove answers that show for more than 15 items the same response. This heuristic is implemented in the Column "Critical Length". See the UEQ handbook for details.

Items	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Scales with inconsistent answers	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
Daya tarik																										
Kejelasan																										
Efisiensi																										
Ketegapan																										
Stimulasi																										
Keba																										

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 11
Tab Sheet “Inconsistencies” UEQ Data Analysis Tool

Pada *sheet “Inconsistencies”*, *UEQ Data Analysis Tool* menyediakan fitur pendekatan terhadap respons yang berpotensi tidak valid, khususnya pada penyebaran kuesioner secara *online*. Data yang dianggap mencurigakan dapat muncul apabila responden tidak menjawab seluruh item dengan sungguh-sungguh atau memberikan jawaban yang tidak konsisten.

Untuk mendeteksi kondisi tersebut, *tool* ini menggunakan pendekatan heuristik sederhana. Heuristik ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana terdapat perbedaan

ekstrem antara penilaian terbaik dan terburuk dalam pasangan item yang berada pada satu skala yang sama. Apabila perbedaan tersebut melebihi batas tertentu, maka respons tersebut ditandai sebagai tidak konsisten dan perlu ditinjau lebih lanjut oleh peneliti sebelum dilakukan analisis lanjutan terhadap keseluruhan data penelitian.

11. *KPI_Calculation*

Untuk mengakses perhitungan terkait perluasan instrumen, peneliti dapat memilih *Tab Sheet* “*KPI_Calculation*”, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.12.

The screenshot shows an Excel spreadsheet titled "KPI Calculation". It contains two main tables. The first table, "Enter the data concerning the importance of the scales below!", has columns for "Daya tarik", "Kejelasan", "Efisiensi", "Ketepatan", "Simulasi", "Kebaruan", and "SUM". The second table, "Calculated relative importance", has columns for the same seven categories plus an additional "KPI" column. The spreadsheet also displays calculated values for "KPI 1,35", "STD 0,89", and "Confidence: 0,11".

Enter the data concerning the importance of the scales below!							Calculated relative importance						
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Simulasi	Kebaruan	SUM	Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Simulasi	Kebaruan	KPI
5	5	7	6	6	5	34	0,15	0,15	0,21	0,18	0,18	0,15	1,04
7	7	7	7	7	7	42	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	0,17	2,50
6	5	7	6	6	5	35	0,17	0,14	0,20	0,17	0,17	0,14	1,74
5	5	6	6	4	4	30	0,17	0,17	0,20	0,20	0,13	0,13	1,70
6	6	7	7	5	5	36	0,17	0,17	0,19	0,19	0,14	0,14	1,04
2	7	7	7	2	2	27	0,07	0,26	0,26	0,26	0,07	0,07	0,55
7	7	7	7	3	5	36	0,19	0,19	0,19	0,19	0,08	0,14	1,67
5	5	6	7	3	4	30	0,17	0,17	0,20	0,23	0,10	0,13	1,37
7	6	6	7	5	6	37	0,19	0,16	0,16	0,19	0,14	0,16	2,10
7	6	7	7	6	6	39	0,18	0,15	0,18	0,18	0,15	0,15	1,11
7	7	7	6	5	7	39	0,18	0,18	0,18	0,15	0,13	0,18	0,71

Sumber: *Software Excel* (2026)

Gambar 3. 12
Tab Sheet “KPI_Calculation” UEQ Data Analysis Tool

Sheet “KPI_Calculation” hanya digunakan apabila penelitian menerapkan ekstensi KPI pada metode UEQ. Dalam versi UEQ yang diperluas, terdapat enam pertanyaan tambahan yang mengukur tingkat kepentingan masing-masing skala UEQ menurut persepsi responden.

Informasi yang ditampilkan pada *sheet* ini memungkinkan sistem menghitung nilai *Key Performance Indikator* (KPI), yaitu nilai agregat yang

merepresentasikan kesan keseluruhan terhadap pengalaman pengguna (*overall UX impression*). Nilai KPI tersebut memberikan gambaran tingkat mengenai kualitas UX secara umum berdasarkan bobot kepentingan yang diberikan oleh responden terhadap tiap dimensi.

Berdasarkan tahapan tersebut, pengguna *UEQ Data Analysis Tool* dalam penelitian dilakukan secara sistematis mulai dari proses input data, transformasi nilai, analisis statistik hingga interpretasi hasil dan perbandingan *benchmark*. Seluruh fitur yang tersedia dalam *tool* ini mendukung peneliti dalam memperoleh hasil analisis pengalaman pengguna secara objektif, terstruktur, dan komprehensif terhadap fitur *Avatar Shop* pada platform yang diteliti.

3.5.2 Analisis Komparatif

Analisis komparatif adalah pendekatan penelitian kuantitatif yang digunakan untuk membandingkan dua atau lebih kelompok data untuk mengetahui perbedaan atau persamaannya. Analisis ini tidak menekankan hubungan sebab-akibat, melainkan perbedaan nilai antar kelompok yang diteliti (Sugiyono, 2023:98).

Pada penelitian ini, analisis komparatif digunakan untuk membandingkan pengalaman pengguna (*User Experience*) pada fitur *Avatar Shop* antara platform Roblox dan ZEPETO. Analisis ini bertujuan membuktikan hipotesis mengenai ada atau tidaknya perbedaan signifikan secara statistik pada setiap dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ) dari kedua objek penelitian.

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini menggunakan analisis komparatif deskriptif untuk membandingkan kualitas pengalaman pengguna (*User Experience*) pada fitur *Avatar Shop* di platform

Roblox dan ZEPETO. Perbandingan dilakukan dengan melihat nilai rata-rata (*mean*) pada setiap dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang diperoleh dari penilaian responden yang sama terhadap kedua platform.

Proses analisis dilakukan dengan bantuan *UEQ Data Analysis Tool*, di mana data hasil kuesioner yang telah dikumpulkan diolah secara otomatis untuk menghasilkan nilai rata-rata, interpretasi skala, serta visualisasi dalam bentuk grafik. Selanjutnya, hasil tersebut dibandingkan untuk mengetahui perbedaan tingkat kualitas pengalaman pengguna pada masing-masing dimensi UEQ antara Roblox dan ZEPETO.

Dengan demikian, analisis yang dilakukan tidak bertujuan untuk menguji signifikansi perbedaan secara statistik, melainkan untuk menggambarkan kecenderungan perbedaan berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh dari kedua objek penelitian.

3.6 Rancangan Kuesioner

Kuesioner merupakan metode pengumpulan data dengan memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk memberikan sejumlah pernyataan tertulis kepada responden untuk memperoleh penilaian mereka Sugiyono (2023:199). Dalam penelitian ini, kuesioner digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur persepsi pengguna terhadap kualitas *User Experience* (UX) pada aplikasi *game online* Roblox dan ZEPETO, khususnya pada fitur *Avatar Shop*.

Butir pernyataan disusun berdasarkan indikator pada enam dimensi UEQ, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Kuesioner dirancang dalam bentuk tertutup, sehingga responden cukup memilih

jawaban yang paling sesuai dengan Kesan mereka terhadap aplikasi yang digunakan. Skala penilaian menggunakan rentang 1 hingga 7 sesuai format UEQ, Di mana responden memilih posisi jawaban di antara pasangan kata yang berlawanan.

Dengan format ini, responden dapat memberikan penilaian secara lebih intuitif dan jujur sesuai pengalaman mereka saat menggunakan Roblox dan ZEPETO, sehingga data yang diperoleh lebih representatif terhadap pengalaman pengguna yang sebenarnya.

3.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Kota Bandung tepatnya di lingkungan kampus Universitas Pasundan dengan subjek penelitian yaitu pengguna aplikasi *game online* Roblox dan ZEPETO pada fitur *Avatar Shop*, Responden ini merupakan pengguna yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Pengumpulan data dilakukan secara *online* dan *onsite* melalui penyebaran kuesioner *User Expeerience Quesionnaire* (UEQ). Pelaksanaan penelitian berlangsung mulai dari bulan Desember 2025 hingga Juni 2026.