

Perbandingan UEQ Server GTA 5 Roleplay Sanjana dan Kotabaru dalam Stabilitas dan Kepuasan Pemain

Bangun Nagrianto Putra, Eka Bagus Surya, Zidan Marvin Brilian Dhini, Andy Rachman*

Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Adhi Tama Surabaya

*Penulis korespondensi E-mail: andy.rach1910@itats.ac.id

ABSTRACT

In this study, we compared player experience on two servers in GTA 5 Roleplay, Sanjana and Kotabaru, using the User Experience Questionnaire (UEQ). The UEQ is an evaluation tool designed to measure player experience based on six main scales: attractiveness, clarity, efficiency, accuracy, stimulation, and novelty. This study involved active players from both servers who provided feedback on their gaming experience through a questionnaire. The Kotabaru server showed mean scores on attractiveness (1.830), clarity (1.888), efficiency (1.853), accuracy (1.571), stimulation (1.734), and novelty (1.714), while the Sanjana server showed mean scores on attractiveness (1.441), clarity (1.527), efficiency (1.493), accuracy (1.378), stimulation (1.493), and novelty (1.270). Analysis of the data revealed significant differences in some aspects of the experience, which gives an idea of the advantages and disadvantages of each server. In addition, the results show how server design and interaction elements influence the overall play experience. This research provides important insights for server managers in improving the quality of their services going forward, as well as contributing to the creation of a more engaging and satisfying gaming experience for the communities on the Sanjana and Kotabaru servers.

Keywords

Grand Theft Auto 5,
Kotabaru, Sanjana,
User Experience
Questionnaire

ABSTRAK

Pada penelitian ini, kami membandingkan pengalaman pemain pada dua server di GTA 5 Roleplay, yaitu Sanjana dan Kotabaru, menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ adalah alat evaluasi yang dirancang untuk mengukur pengalaman pemain berdasarkan enam skala utama: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Penelitian ini melibatkan para pemain aktif dari kedua server yang memberikan umpan balik mengenai pengalaman bermain mereka melalui kuesioner. Hasil skor pada server Kotabaru menunjukkan nilai rata-rata pada daya tarik (1,830), kejelasan (1,888), efisiensi (1,853), ketepatan (1,571), stimulasi (1,734), dan kebaruan (1,714), sedangkan hasil skor pada server Sanjana menunjukkan nilai rata-rata pada daya tarik (1,441), kejelasan (1,527), efisiensi (1,493), ketepatan (1,378), stimulasi (1,493), dan kebaruan (1,270). Analisis data mengungkapkan adanya perbedaan signifikan pada beberapa aspek pengalaman, yang memberikan gambaran mengenai keunggulan dan kekurangan dari masing-masing server. Selain itu, hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana elemen desain dan interaksi server memengaruhi pengalaman bermain secara keseluruhan. Penelitian ini memberikan wawasan penting bagi pengelola server dalam meningkatkan kualitas layanan mereka ke depannya, serta berkontribusi pada terciptanya pengalaman bermain yang lebih menarik dan memuaskan bagi komunitas di server Sanjana dan Kotabaru.

PENDAHULUAN

Grand Theft Auto V (GTA 5) adalah video game yang populer dengan konsep open world memungkinkan para pemain menjelajahi lingkungan virtual secara bebas. Melalui aplikasi third-party seperti FiveM, pemain dapat berpartisipasi dalam server roleplay, menciptakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dan interaktif [1]. Contoh server seperti Sanjana dan Kotabaru menyediakan platform bagi pemain untuk berinteraksi di dunia virtual. Kualitas pengalaman bermain pada server dipengaruhi oleh stabilitas dan kecepatan server, yang berdampak langsung pada kepuasan para pemain. Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna menjadi krusial untuk memastikan kualitas bermain yang lebih optimal.

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur User Experience (UX). UEQ memudahkan kita untuk mengukur UX pada server Sanjana dan Kotabaru. UEQ berisi 6 skala penilaian, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan [2]. Dalam konteks game, UEQ dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana pemain merasakan interaksi mereka dengan server tertentu.

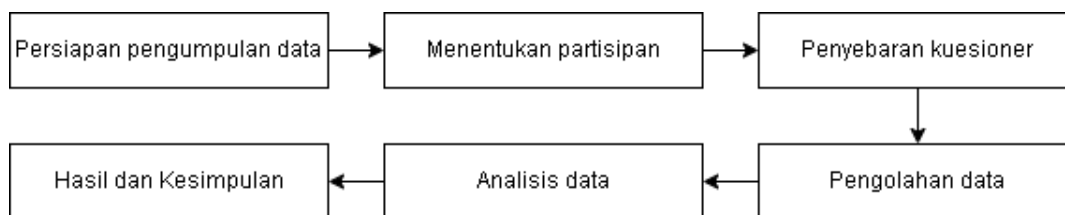
Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengalaman pemain antara Sanjana dan Kotabaru dengan menggunakan metode UEQ. Analisis data dari kuisisioner diharapkan dapat meningkatkan kepuasan kepada pemain [4]. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembang server dalam meningkatkan kualitas mereka. Penelitian ini juga menambah literatur mengenai penggunaan UEQ dalam evaluasi pengalaman pemain pada platform game online [5].

Metode yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pengumpulan data melalui hasil kuisisioner yang disebarakan kepada pemain aktif di kedua server. Data yang terkumpul kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan skor pada setiap aspek yang diukur oleh UEQ. Analisis statistik juga dilakukan untuk menemukan perbedaan signifikan antara kedua server. Dengan pendekatan ini memungkinkan evaluasi yang objektif terhadap pengalaman pemain berdasarkan persepsi langsung dari para pemain [6].

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para pengembang server Sanjana dan Kotabaru dalam meningkatkan kualitas dari layanan mereka. Selain itu penelitian ini dapat menjadi referensi bagi komunitas pengembang server GTA 5 di Indonesia yang lainnya dalam upaya meningkatkan pengalaman bermain. Dengan demikian penelitian ini telah berkontribusi dalam peningkatan layanan dalam komunitas game online, khususnya dalam konteks server Sanjana dan Kotabaru.

METODE

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan sistematis dengan alat ukur berupa User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pemain di server Sanjana dan Kotabaru GTA 5 Roleplay. Berikut ini adalah diagram alir dari metode penelitian yang akan dibuat.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

sampel penelitian ini bertujuan untuk menentukan dan menguji validitas serta reliabilitas data. Partisipan yang ditargetkan adalah pemain aktif di server Sanjana dan Kotabaru dengan total 30.000 orang. Jumlah respon minimal dihitung menggunakan rumus Slovin [3]:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Di mana:

n = jumlah respon yang diperlukan

N = jumlah partisipan

e = margin error

dengan N = 30.000 dan e = 10%, diperoleh:

$$n = \frac{30000}{1 + (30000 \times (0,1)^2)}$$

$$n = 99,66$$

Sehingga jumlah respon minimal dibulatkan menjadi 100 yang dibagi pada pemain di kedua server. Setelah instrumen diuji, kuisisioner disebarakan hingga jumlah minimal respon terpenuhi.

Pengukuran dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang terdiri dari 26 pernyataan seperti pada gambar 2:

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

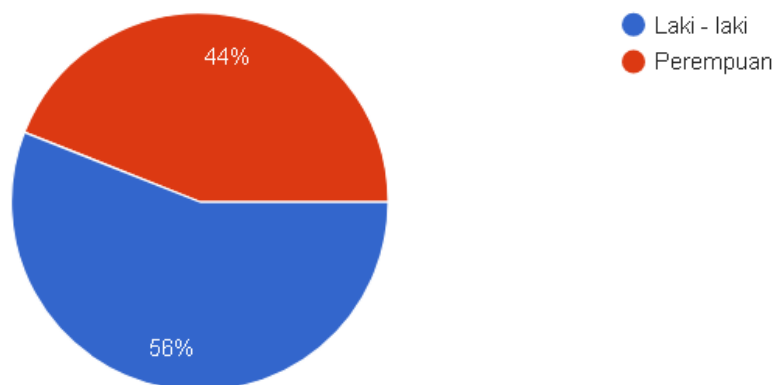
Gambar 2. Pernyataan UEQ

Data yang terkumpul diolah menggunakan Data Analysis Tools (DAT) dari UEQ untuk menghasilkan statistik dasar, visualisasi, dan grafik benchmark. Selanjutnya, data dianalisis untuk menghitung rata-rata per variabel dan memahami pengalaman pemain di kedua server. Hasil analisis digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran yang dapat menjadi referensi bagi pengembangan dan penyempurnaan server.

HASIL DAN PEMBAHASAN

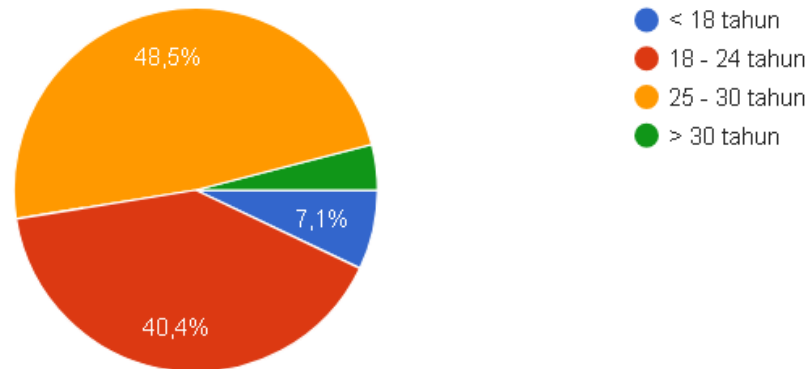
Pembahasan Data I

Analisis respon 100 pemain dari hasil pengisian kuesioner di Google form mencakup jenis kelamin, usia, dan server yang dimainkan. Respon dikelompokkan berdasarkan kategori “laki-laki” dan “perempuan”. Perbandingan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 3:



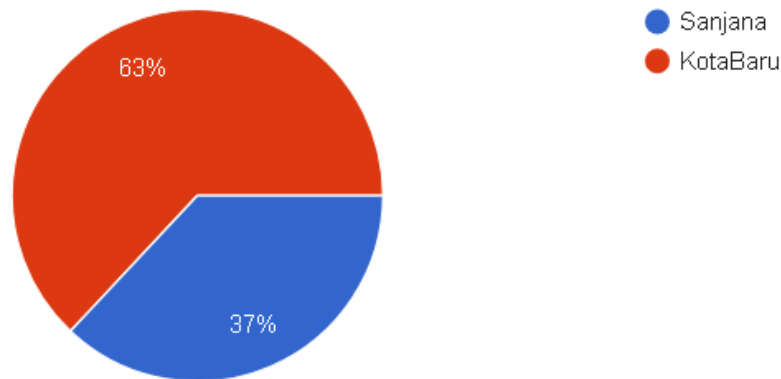
Gambar 3. Jenis kelamin Responden

Analisis respon usia dikelompokkan dalam 4 kategori usia: <18 tahun, 18-24 tahun, 25-30 tahun, dan >30 tahun. Perbandingan data respon berdasarkan usia dapat dilihat pada gambar 4:



Gambar 4. Usia Responden

Analisis respon dari server yang dimainkan dikelompokkan menjadi 2 kategori yaitu Sanjana dan Kotabaru. Perbandingan data respon berdasarkan server yang dimainkan dapat dilihat pada gambar 5:



Gambar 5. Dua Server Pada Permainan Game GTA Roleplay

Pembahasan Data II

Dari 100 responden pemain dari Kotabaru (63%) dan Sanjana (37%) data diolah menggunakan Data Analysis Tools dengan memanfaatkan beberapa worksheet. Data kuesioner dimasukkan ke UEQ Data Analysis Tool, dengan setiap baris sebagai respon dan setiap kolom sebagai pernyataan UEQ. Jawaban dapat dilihat pada gambar 5:

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
6	4	4	3	1	3	7	2	1	3	7	1	3	7	2	7	1	1	2	7	4	2	3	2	4	7
4	2	1	3	3	1	5	2	4	1	4	3	7	4	2	7	3	1	3	4	1	4	1	4	4	2
4	7	4	3	1	4	3	6	3	2	3	1	3	5	7	2	1	2	4	4	1	7	3	2	2	7
7	7	4	3	3	2	1	7	4	2	3	1	4	2	7	3	3	1	1	6	2	7	3	1	3	6
6	3	2	4	1	3	2	5	2	1	4	4	7	4	4	7	4	2	1	4	2	7	4	3	2	7
4	7	4	4	2	7	4	3	1	3	2	1	3	2	4	7	4	1	2	1	1	6	2	1	2	3
1	7	4	3	1	7	5	3	2	1	5	1	4	2	7	2	1	3	1	7	2	6	1	5	1	3
4	7	3	1	3	7	4	2	1	4	7	3	7	3	1	7	3	1	4	7	1	5	3	2	2	7
5	2	4	3	1	4	7	8	4	1	5	1	4	7	3	7	3	4	1	4	1	4	1	3	3	7
2	7	4	1	2	4	7	4	1	3	7	3	7	4	7	2	1	3	7	2	7	4	2	4	7	
7	1	1	3	7	3	7	3	1	4	1	4	7	3	7	4	1	2	7	4	3	2	1	3	3	
7	3	2	3	1	3	7	3	1	4	6	3	6	2	7	3	1	3	1	5	2	7	2	2	1	7
6	2	1	3	3	7	4	7	3	1	3	1	3	7	3	7	4	1	4	7	1	7	4	3	1	3
7	4	3	2	1	4	7	4	2	1	1	6	4	7	5	3	1	4	7	3	3	2	1	1	4	
6	7	3	4	1	3	7	3	1	4	7	3	7	5	7	4	1	4	1	5	3	7	3	1	3	3
7	5	4	1	1	4	7	5	1	1	7	3	7	4	1	7	4	1	3	7	4	7	4	1	1	7
7	7	1	1	1	7	7	1	1	7	1	7	7	7	1	1	1	4	2	6	4	2	1	7		
3	5	3	1	1	4	2	7	4	2	7	2	6	5	3	7	4	2	1	3	1	4	3	1	4	2
5	2	1	3	2	5	1	5	1	2	5	7	1	5	3	4	1	5	1	7	3	1	3	4	7	
7	7	1	1	1	7	7	1	1	7	1	7	7	7	1	1	1	7	2	7	2	3	1	7		
7	5	3	2	2	7	3	7	2	3	4	1	7	3	7	3	2	4	1	7	2	7	4	2	3	7

(a)

(b)

Gambar 5. a) Data jawaban dari Kotabaru, b) Data jawaban dari Sanjana

Data dari skala 1-7 diubah menjadi -3 hingga +3, dengan -3 untuk jawaban paling negatif dan +3 untuk paling positif. Hasil dapat dilihat pada gambar 6:

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
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	2	1	3	0	2	-1	3	1	0	2	0	-3	1	2	0	3	1	-3	-2	0	1	1	-3	1	1
0	3	0	1	3	0	-1	3	3	-1	2	-3	3	-1	0	3	3	1	-1	3	1	1	1	1	3	1
3	0	3	0	0	0	1	0	3	2	3	0	-3	2	-1	3	1	3	2	-2	1	-1	3	1	3	0
1	3	0	2	3	1	-1	-2	1	3	1	0	-2	3	0	-1	2	3	0	3	0	-2	3	3	3	2
0	2	2	1	2	3	0	-2	3	0	3	1	-1	-3	2	0	1	1	3	0	1	3	0	1	3	0
3	0	3	0	3	0	-1	-3	3	0	-3	-2	3	0	3	1	3	1	3	2	3	2	0	3	0	3
-1	1	1	2	1	3	1	-1	3	2	0	1	3	1	3	-2	3	1	3	2	1	1	3	3	1	3
3	1	1	3	0	-1	3	1	3	1	0	3	0	3	1	0	3	0	0	3	1	3	3	2	3	3
2	3	1	3	0	-2	3	0	1	3	1	3	-1	3	0	1	3	0	1	3	-1	-2	3	0	3	0
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	1	3	2	3	1	0	1	3	2	3	1	3	0	3	0	3	-1	3	1	3	0	3	1
-2	3	1	3	3	0	-2	3	3	-1	1	3	-1	1	-2	1	2	2	0	-2	-2	3	0	3	0	3
-2	0	2	1	3	0	-2	3	0	1	3	1	3	0	0	-3	3	0	0	2	0	3	1	1	3	3
3	0	3	1	1	3	0	-2	3	1	3	0	-2	3	2	-1	3	1	3	0	2	3	0	3	1	-1
3	2	1	3	1	3	0	-2	3	1	-1	3	2	3	3	1	0	1	1	3	2	1	3	1	3	0
-1	-1	1	3	2	3	1	3	0	3	0	3	0	3	1	3	1	2	3	1	1	3	0	3	0	-3
3	1	1	3	3	1	3	0	-2	3	0	-2	3	0	-1	3	0	3	2	2	3	-1	3	0	3	1
3	3	3	3	1	0	-2	3	0	2	0	3	2	1	0	-3	3	1	1	0	3	-2	3	3	1	-3
2	-1	3	0	3	3	1	-1	3	0	-2	3	0	-1	0	3	0	3	3	2	1	1	3	2	0	3
3	2	0	3	2	3	0	3	1	3	0	3	0	-2	3	-2	3	3	3	0	2	1	3	1	3	0

Gambar 6. a) transformasi data Kotabaru, b) tranformasi data Sanjana

Setelah penginputan data transformasi data, distribusi jawaban setiap item tersedia dalam lembar distribusi. UEQ mencakup 6 variabel dengan 26 pernyataan menggunakan skala 1-7, dengan urutan pernyataan positif dan negatif disusun acak untuk kekonsistenan. Hasil terlihat pada gambar 7:

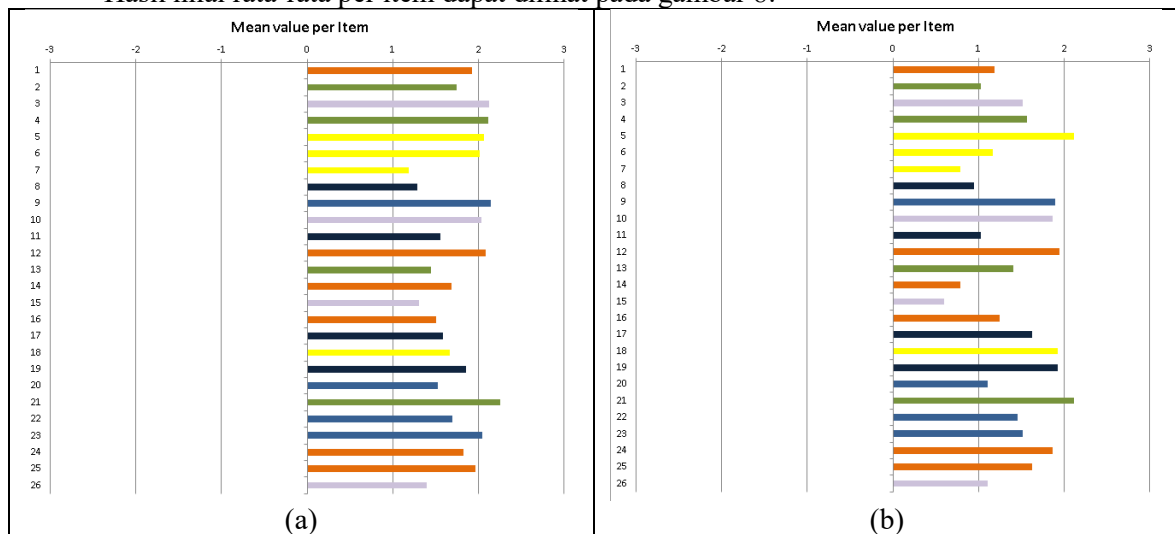
No	Item	1	2	3	4	5	6	7	Scale
1	menyusahkan/menyenangkan	1	4	3	5	5	4	37	Daya Tarik
2	tak dapat dipahami/dapat dipahami	1	5	7	6	7	7	36	Kejelasan
3	monoton/kreatif	26	10	13	3	0	0	0	Kebaruan
4	sulit dipelajari/mudah dipelajari	34	9	13	4	0	0	0	Kejelasan
5	kurang bermanfaat/bermanfaat	35	9	12	5	0	1	0	Stimulasi
6	membosankan/mengasyikkan	2	1	2	6	3	9	32	Stimulasi
7	tidak menarik/menarik	2	3	9	7	10	8	17	Stimulasi
8	tak dapat diprediksi/dapat diprediksi	4	6	3	7	7	10	21	Ketepatan
9	lambat/cepat	38	8	8	5	0	0	1	Efisiensi
10	konvensional/berdaya cipta	31	11	9	9	0	0	0	Kebaruan
11	menghalangi/mendukung	1	4	5	8	7	9	28	Ketepatan
12	buruk/baik	31	11	7	8	0	0	0	Daya Tarik
13	rumit/ sederhana	4	4	4	10	5	9	27	Kejelasan
14	tidak disukai/menggembirakan	5	2	6	4	9	10	30	Daya Tarik
15	lazim/terdepan	5	1	8	7	12	10	29	Kebaruan
16	tidak nyaman/nyaman	4	4	7	7	12	9	30	Daya Tarik
17	tidak aman/aman	27	7	13	12	1	0	0	Ketepatan
18	tidak termotivasi/memotivasi	30	7	14	12	0	1	0	Stimulasi
19	tidak memenuhi ekspektasi/memenuhi ekspektasi	31	9	14	5	4	0	1	Ketepatan
20	tidak efisien/efisien	1	4	7	9	6	13	25	Efisiensi
21	membingungkan/jelas	37	11	7	7	0	0	0	Kejelasan
22	tidak praktis/praktis	3	4	4	2	10	11	31	Efisiensi
23	berantakan/terorganisasi	37	9	12	6	1	0	0	Efisiensi
24	tidak atraktif/atraktif	29	8	17	7	1	0	0	Daya Tarik
25	tidak ramah pengguna/ramah pengguna	32	12	12	6	2	0	0	Daya Tarik
26	konservatif/inovatif	6	0	3	12	9	6	21	Kebaruan

Gambar 7. a) distribusi jawaban Kotabaru, b) distribusi jawaban Sanjana

Pembahasan Data III

Pada tahap analisis ini, data yang telah diproses dianalisis untuk memperoleh nilai rata-rata (mean) setiap item, variabel, dan aspek daya tarik, kualitas pragmatis, serta kualitas hedonis. Berdasarkan hasil pengolahan data, ada 3 kategori yang mewakili rentang nilai rata-rata tertentu. Nilai rata-rata $> 0,8$ menunjukkan respon yang positif, nilai rata-rata antara $-0,8$ sampai $0,8$ merupakan respon yang normal dan nilai rata-rata $< -0,8$ menunjukkan respon yang negatif.

Hasil nilai rata-rata per item dapat dilihat pada gambar 8:



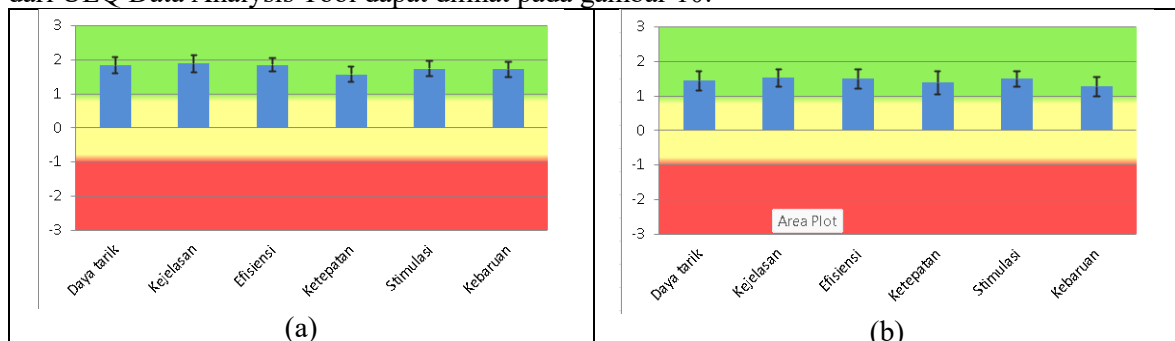
Gambar 8. a) rata-rata berdasarkan item di server Kotabaru, b) rata-rata berdasarkan item di server Sanjana

Setelah mendapatkan nilai rata-rata dari setiap item, data ditransformasi untuk mengkalkulasi rata-rata berdasarkan 6 skala penelitian. Hasil dapat dilihat pada gambar 9:

UEQ Scales		UEQ Scales	
Daya tarik	↑ 1.831	Daya tarik	↑ 1.441
Kejelasan	↑ 1.889	Kejelasan	↑ 1.527
Efisiensi	↑ 1.853	Efisiensi	↑ 1.493
Ketepatan	↑ 1.571	Ketepatan	↑ 1.378
Stimulasi	↑ 1.734	Stimulasi	↑ 1.493
Kebaruan	↑ 1.714	Kebaruan	↑ 1.270

Gambar 9. a) rata-rata berdasarkan variabel di server Kotabaru, b) rata-rata berdasarkan variabel di server Sanjana

Berdasarkan gambar 9, semua mendapatkan nilai yang positif ($> 0,8$). Kejelasan memiliki nilai yang paling tinggi (1,889) pada server Kotabaru dan (1,527) pada server Sanjana, sementara itu Ketepatan memiliki nilai yang paling rendah (1,571) pada server Kotabaru sedangkan Kebaruan memiliki nilai yang paling rendah (1,270) pada server Sanjana. Grafik nilai rata-rata berdasarkan hasil dari UEQ Data Analysis Tool dapat dilihat pada gambar 10:



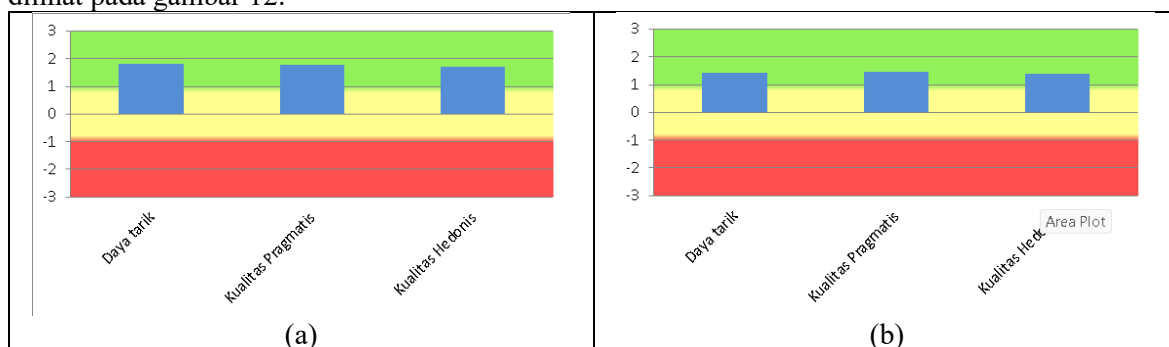
Gambar 10. a) grafik nilai rata-rata server Kotabaru, b) grafik nilai rata-rata server Sanjana

Nilai rata-rata untuk daya tarik, pragmatis dan hedonis dihitung dari rata-rata setiap variabel. Daya tarik mencerminkan ketertarikan bermain di dalam server Sanjana dan Kotabaru. Kualitas pragmatis menilai kejelasan, efisiensi dan juga ketepatan sementara kualitas hedonis menggambarkan stimulai serta kebaruan. Hasil dapat dilihat pada gambar 11:

Pragmatic and Hedonic Quality		Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	1.83	Daya tarik	1.44
Kualitas Pragmatis	1.77	Kualitas Pragmatis	1.47
Kualitas Hedonis	1.72	Kualitas Hedonis	1.38
(a)		(b)	

Gambar 11. a) hasil rata-rata aspek daya tarik, pragmatis dan hedonis server Kotabaru, b) hasil rata-rata aspek daya tarik, pragmatis dan hedonis server Sanjana

Berdasarkan gambar 11, server Kotabaru memiliki aspek tertinggi adalah daya tarik dengan nilai rata-rata yaitu 1,69, pragmatis di 1,66 dan hedonis di 1,60, sedangkan pada server Sanjana yang memiliki aspek tertinggi adalah pragmatis dengan nilai rata-rata yaitu 1,47, daya tarik 1,44, dan hedonis 1,38. Semua aspek memiliki nilai di atas 0,8 yang menunjukkan hasil positif. Gambar dapat dilihat pada gambar 12:



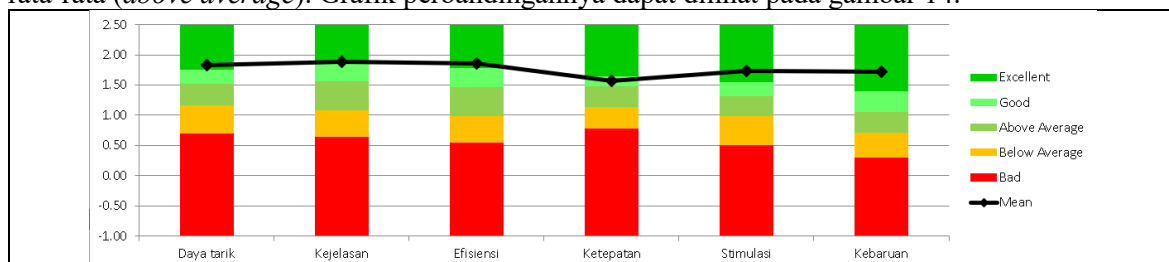
Gambar 12. a) grafik nilai rata-rata dari ketiga aspek di server Kotabaru, b) grafik nilai rata-rata dari ketiga aspek di server Sanjana

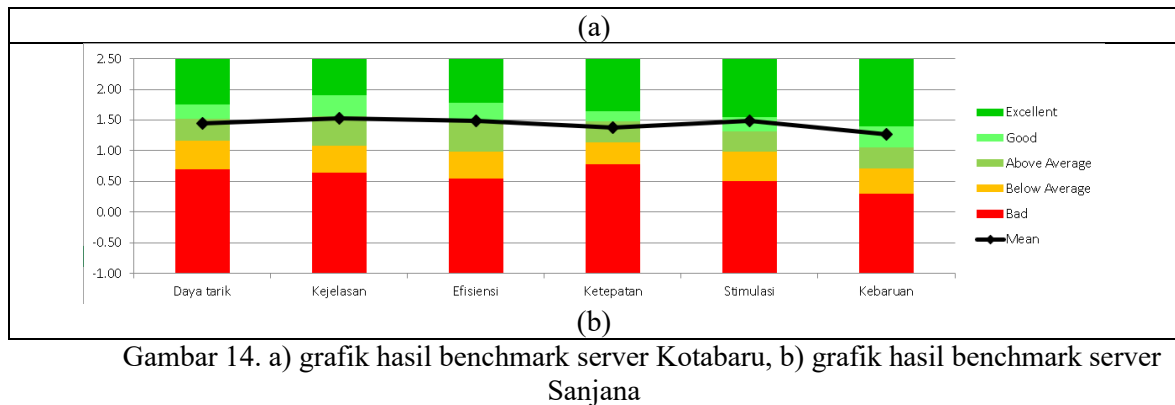
Pada bagian benchmark, tujuannya adalah menilai kualitas yang dibagi ke dalam lima kategori, yaitu Excellent, Good, Above average, Below average, dan bad. Hasil benchmark dapat dilihat pada gambar 13:

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.830687831	Excellent	In the range of the 10% best results
Kejelasan	1.888888889	Good	10% of results better, 75% of results worse
Efisiensi	1.853174603	Excellent	In the range of the 10% best results
Ketepatan	1.571428571	Good	10% of results better, 75% of results worse
Stimulasi	1.734126984	Excellent	In the range of the 10% best results
Kebaruan	1.714285714	Excellent	In the range of the 10% best results
(a)			
Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	1.441441441	Above average	25% of results better, 50% of results worse
Kejelasan	1.527027027	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Efisiensi	1.493243243	Good	10% of results better, 75% of results worse
Ketepatan	1.378378378	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Stimulasi	1.493243243	Good	10% of results better, 75% of results worse
Kebaruan	1.27027027	Good	10% of results better, 75% of results worse
(b)			

Gambar 13. a) hasil benchmark server Kotabaru, b) hasil benchmark server Sanjana

Gambar 13 menunjukkan kedua server yaitu Sanjana dan Kotabaru memiliki hasil diatas rata-rata (*above average*). Grafik perbandingannya dapat dilihat pada gambar 14:





1. Hasil pengolahan setiap aspek pada server Kotabaru didapatkan nilai daya tarik 1,83, kejelasan 1,8, Efisiensi 1,85, ketepatan 1,57, stimulasi 1,73, dan kebaruan 1,71, sedangkan pada server Sanjana didapatkan nilai daya tarik 1,44, kejelasan 1,52, Efisiensi 1,49, ketepatan 1,37, stimulasi 1,49, dan kebaruan 1,27.
2. Seluruh aspek pada kedua server mendapat nilai yang positif.
3. Hasil benchmark pada kedua server menunjukkan aspek diatas rata-rata (*above average*)

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang dilakukan dengan memanfaatkan User Experience Questionnaire (UEQ) dengan 100 responden pemain. Didapatkan kesimpulan bahwa Pada server Kotabaru lebih baik dibandingkan daripada server Sanjana dengan nilai skor tertinggi (1,88) pada server Kotabaru dan skor tertinggi (1,52) pada server Sanjana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] G. Irwandika, G. D. A. Wicaksana and N. L. D. Cahyani, "Variasi Bahasa Oleh Warga Kota Ministry of Roleplay (MORP) Indonesia Pada Game Grand Theft Auto V," Prosiding Seminar Nasional Linguistik dan Sastra (SEMNALISA) 2021, vol. I, no. 2021, pp. 251-258, 2021.
- [2] H. B. Santoso, M. Schrepp, R. Y. K. Isal, A. Y. Utomo, and B. Priyogi, "Measuring User Experience of the Student-Centered e-Learning Environment," J. Educ. Online, vol. 13, no. 1, pp. 58-79, 2016.
- [3] E. Stephanie, "Slovin's Formula Sampling Techniques," Sciencing, no. 2020, 2020.
- [4] Schrepp, M. "User Experience Questionnaire Handbook". Germany. 2019.
- [5] M. H. Rahman, E. M. A. Jonemaro and W. S. Wardhono, "Evaluasi User Experience pada Game Grand Theft Auto (GTA) V Online menggunakan Cognitive Walkthrough," Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, vol. 5, no. 10, pp. 4478-4485, 2021.
- [6] B. Febriadi and N. Nasution, "Sosialisasi Dan Pelatihan Aplikasi Google Form Sebagai Kuisioner Online Untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan," INOVTEK Polbeng - Seri Inform., vol. 2, no. 1, p. 68, Jun. 2017, doi: 10.35314/isi.v2i1.119.