

**ANALISIS KOMPARATIF USABILITY DAN USER EXPERIENCE
GAME MOBILE LEGENDS DENGAN ARENA OF VALOR
MENGUNAKAN METODE SUS DAN UEQ-SF**

SKRIPSI

Oleh:

**AHMAD JIBRAN DALIMUNTHER
NIM. 211121652
DANIEL ARYANTO TINAMBUNAN
NIM. 211121984**



**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

**COMPARATIVE ANALYSIS OF USABILITY AND USER
EXPERIENCE OF MOBILE LEGENDS AND ARENA OF VALOR
GAMES USING SUS AND UEQ-SF METHODS**

UNDERGRADUATE THESIS

By:

**AHMAD JIBRAN DALIMUNTHER
ID NUMBER. 211121652
DANIEL ARYANTO TINAMBUNAN
ID NUMBER. 211121984**



**UNDERGRADUATE PROGRAM OF INFORMATION SYSTEMS
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

LEMBARAN PENGESAHAN

**ANALISIS KOMPARATIF USABILITY DAN USER EXPERIENCE
GAME MOBILE LEGENDS DENGAN ARENA OF VALOR
MENGUNAKAN METODE SUS DAN UEQ-SF**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

AHMAD JIBRAN DALIMUNTHER
NIM. 211121652
DANIEL ARYANTO TINAMBUNAN
NIM. 211121984

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,



Afen Prana Utama Sembiring, S.T., M.Kom.

Dosen Pembimbing II,



Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom.

Medan, 13 Agustus 2026
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,



Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ahmad Jibrán Dalimunthe

NIM : 211121652

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Skripsi : Analisis Komparatif Usability dan User Experience Game Mobile Legends dengan Arena of Valor Menggunakan Metode SUS dan UEQ-SF

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Skripsi saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Skripsi saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 30 Juli 2026

Saya yang membuat pernyataan,

Ahmad Jibrán Dalimunthe

PALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Program Studi S-1 Sistem Informasi Universitas Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Daniel Aryanto Tinambunan

NIM : 211121984

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Skripsi dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Skripsi : Analisis Komparatif Usability dan User Experience Game Mobile Legends dengan Arena of Valor Menggunakan Metode SUS dan UEQ-SF

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Skripsi saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, Universitas Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Skripsi saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari pihak manapun.

Medan, 30 Juli 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Daniel Aryanto Tinambunan

ANALISIS KOMPARATIF USABILITY DAN USER EXPERIENCE GAME MOBILE LEGENDS DENGAN ARENA OF VALOR MENGUNAKAN METODE SUS DAN UEQ-SF

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, serta membandingkan tingkat usability dan pengalaman pengguna dari game Mobile legends dan Arena of Valor menggunakan metode SUS dan UEQ-SF. Dengan total responden sebanyak 101 orang, data dipilih berdasarkan kriteria yaitu, responden umur 12-35 Tahun, pengguna atau pernah menggunakan Mobile legends dan Arena of Valor sekaligus, serta menggunakan kedua game tersebut selama minimal 6 bulan. Hasil analisis usability dengan metode SUS menunjukkan Mobile legends memperoleh skor SUS 70,29 (Marginal "C"), lebih tinggi dibanding dengan Arena of Valor yang hanya mendapat skor SUS 56,73 (Marginal "D"). Analisis pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ-SF juga mendapat hasil dengan Mobile legends memperoleh nilai Pragmatic Quality sebesar 1,53713, Hedonic Quality sebesar 1,51485, dan Overall User Experience sebesar 1,52599. Sementara itu, Arena of Valor memperoleh nilai Pragmatic Quality sebesar 1,33416, Hedonic Quality sebesar 1,48020, dan Overall User Experience sebesar 1,40718. Meskipun rata-rata skor Mobile legends: BangBang konsisten sedikit lebih tinggi pada ketiga aspek, selisih tersebut belum cukup kuat secara statistik (pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$) untuk menyatakan bahwa satu game secara nyata lebih unggul dari game lainnya.

Kata kunci: SUS, UEQ-SF, Usability, Mobile legends, AoV

Abstract

*This study aims to analyze and compare the usability levels and user experiences of the games Mobile legends and Arena of Valor using the SUS and UEQ-SF methods. Data was collected from 101 respondents based on specific criteria: individuals aged 12–35 who currently use or have used both Mobile legends and Arena of Valor, and who have played both games for at least six months. Usability analysis using the SUS method revealed that Mobile legends achieved a score of 70.29 (Marginal "C"), outperforming *Arena of Valor*, which scored 56.73 (Marginal "D"). User experience analysis using the UEQ-SF method showed that Mobile legends obtained a Pragmatic Quality score of 1.53713, a Hedonic Quality score of 1.51485, and an Overall User Experience score of 1.52599. Meanwhile, Arena of Valor recorded a Pragmatic Quality score of 1.33416, a Hedonic Quality score of 1.48020, and an Overall User Experience score of 1.40718. Although the average scores for Mobile legends were consistently slightly higher across all three aspects, the differences were not statistically significant (at the $\alpha = 0.05$ level) enough to conclude that one game is demonstrably superior to the other.*

Keywords: SUS, UEQ-SF, Usability, Mobile legends, AoV

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Analisis Komparatif Usability dan User Experience Game Mobile legends Dengan Arena of Valor Menggunakan Metode SUS dan UEQ-SF”**. Penyusunan Skripsi ini dilakukan untuk memenuhi sebagian dari persyaratan-persyaratan akademik guna menyelesaikan studi Program Sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Sistem Informasi pada Universitas Mikroskil Medan.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaiannya tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Afen Prana Utama Sembiring, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat berarti saat menempuh studi maupun di saat penyusunan skripsi.
2. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing II yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, saran, dan motivasi yang sangat berarti saat menempuh studi maupun di saat penyusunan skripsi.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Sunaryo Winardi, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Ibu Caroline, S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Wali SI A-Pagi Tahun 2021-2025.
7. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan yang telah memberikan pelajaran serta ilmu yang berharga kepada penulis selama menempuh studi.
8. Kepada kedua Orang Tua penulis Bapak Ulmen Tinambunan dan Ibu Lastiuroma Sihotang beserta saudara kandung penulis yang telah memberikan kasih sayang yang tulus serta dukungan dan motivasi serta doa selama menempuh studi dan penyusunan skripsi.

9. Kepada kedua Orang Tua penulis Bapak Syafrizal Dalimunthe dan Ibu Vera Lailan Sari yang telah memberikan kasih sayang yang tulus serta dukungan dan motivasi serta doa selama menempuh studi dan penyusunan skripsi.
10. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada teman teman penulis, atas dukungan dan bantuan yang diberikan selama di perkuliahan dan proses penyusunan skripsi ini.
11. Penulis berterimakasih kepada diri sendiri yang telah berkomitmen untuk terus belajar dan berkembang, serta tidak menyerah meskipun dalam situasi sulit. Pengalaman ini telah membuat penulis semakin kuat dan percaya diri untuk menghadapi tantangan di masa depan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dikarenakan terbatasnya pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala bentuk saran, kritik, serta masukan yang dapat membangun dari berbagai pihak. Akhir kata penulis mohon maaf jika terdapat kesalahan dalam penulisan skripsi ini.

Medan, 13 Agustus 2026

Penulis,

Ahmad Jibran Dalimunthe

Daniel Aryanto Tinambunan

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
1.5 Ruang Lingkup.....	6
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer (HCI)	7
2.2 User Interface (UI)	8
2.3 Usability	9
2.4 User Experience (UX).....	10
2.5 System Usability Scale (SUS).....	11
2.6 User Experience Questionnaire.....	13
2.6.1 User Experience Questionnaire – Short Form (UEQ-SF).....	15
2.7 Statistik.....	16
2.8 Populasi.....	19
2.9 Sampel.....	19
2.10 Lemeshow	24
2.11 Penelitian Terdahulu	25
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN.....	30
3.1 Tahapan Penelitian.....	30
3.2 Objek Penelitian.....	32
3.3 Populasi dan Sampel	66
3.4 Rancangan Kuesioner.....	68
3.5 Metode Analisis Data.....	70
3.5.1 Analisis Deskriptif	71
3.5.2 Statistik Inferensial.....	80
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	84
4.1 Hasil	84
4.1.1 Karakteristik Responden	84
4.1.2 Uji Validitas	87
4.1.3 Uji Reliabilitas	89
4.1.4 Uji Normalitas.....	92
4.1.5 Uji Wilcoxon Signed Ranks Test Sistem Usability Scale (SUS).....	95

4.1.6 Uji T (Paired Samples T-test) User Experience Questionnaire-Short form (UEQ-SF).....	96
4.1.7 Hasil Analisis Usability Menggunakan SUS	97
4.1.8 Hasil Analisis User Experience Menggunakan UEQ-SF	97
4.1.9 Perbandingan Hasil Mobile Legends dan Arena of Valor	99
4.2 Pembahasan.....	101
4.2.1 Analisis Tingkat Usability Mobile Legends: Bang Bang dan Arena of Valor Berdasarkan Metode System Usability Scale (SUS)	101
4.2.2 Analisis Tingkat User Experience Mobile Legends: Bang Bang dan Arena of Valor Berdasarkan Metode User Experience Questionnaire - Short Form (UEQ-SF)	103
4.2.3 Analisis Perbedaan Signifikan Tingkat Usability dan User Experience Mobile Legends: Bang Bang dan Arena of Valor Berdasarkan Metode SUS dan UEQ-SF	105
BAB V PENUTUP	108
5.1 Kesimpulan	108
5.2 Saran.....	109
DAFTAR PUSTAKA	110
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	136
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skala Interpretasi Hasil Skor SUS	13
Gambar 2. 2 <i>Template</i> pertanyaan UEQ.....	14
Gambar 2. 3 <i>Template</i> Pertanyaan UEQ-SF.....	15
Gambar 2. 4 Rata rata nilai per skala.....	16
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Penelitian.....	28
Gambar 3. 2 <i>Screen Loading Mobile legendss</i>	30
Gambar 3. 3 Halaman Awal	31
Gambar 3. 4 Pengaturan	31
Gambar 3. 5 Kontrol.....	32
Gambar 3. 6 Pengaturan <i>Interface</i>	32
Gambar 3. 7 <i>Tab</i> Kostumisasi UI.....	33
Gambar 3. 8 Pengaturan Suara	33
Gambar 3. 9 Pengaturan Jaringan.....	33
Gambar 3. 10 Pengaturan Privasi.....	34
Gambar 3. 11 Pengaturan Bahasa.....	34
Gambar 3. 12 Halaman Pesan	35
Gambar 3. 13 Halaman <i>Leaderboard</i>	35
Gambar 3. 14 Halaman Sosial.....	36
Gambar 3. 15 Tambahkan Teman	36
Gambar 3. 16 Halaman <i>Squad</i>	37
Gambar 3. 17 <i>Rank Mobile legendss</i>	37
Gambar 3. 18 Draft Pick.....	38
Gambar 3. 19 <i>Rank Mythic</i>	38
Gambar 3. 20 <i>Top up Diamond</i>	39
Gambar 3. 21 Halaman Mode.....	39
Gambar 3. 22 Mode <i>Brawl</i>	40
Gambar 3. 23 <i>Lobby</i>	41
Gambar 3. 24 Fitur <i>Chat Global</i>	42
Gambar 3. 25 <i>Quick Chat</i>	42
Gambar 3. 26 <i>Profil</i>	43

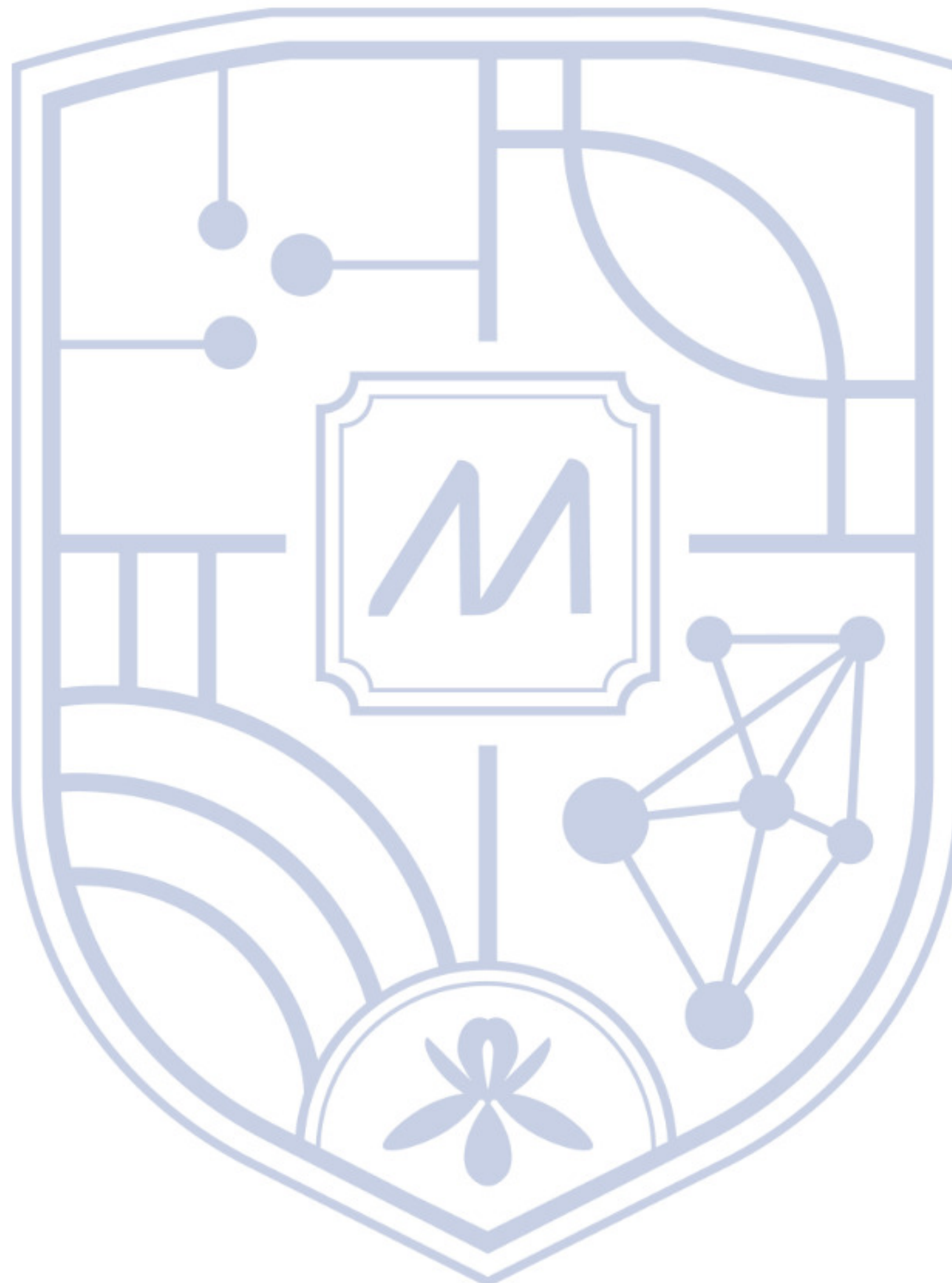
Gambar 3. 27 <i>Battlefield</i>	43
Gambar 3. 28 Pengaturan Akun	44
Gambar 3. 29 <i>Events</i>	45
Gambar 3. 30 Toko	46
Gambar 3. 31 <i>Skin</i>	46
Gambar 3. 32 <i>Draw</i> atau <i>Lucky Spin</i>	47
Gambar 3. 33 <i>Hero Mobile legendss</i>	47
Gambar 3. 34 Fitur <i>Emblem</i>	48
Gambar 3. 35 Fitur <i>Battle Spell</i>	49
Gambar 3. 36 Fitur <i>Equipment</i>	49
Gambar 3. 37 Fitur <i>Starlight</i>	50
Gambar 3. 38 Efek <i>Recall</i>	51
Gambar 3. 39 Efek <i>Spawn</i>	51
Gambar 3. 40 Efek Eliminasi	51
Gambar 3. 41 Efek <i>Sacred Statue</i>	52
Gambar 3. 42 Efek <i>Emote</i>	52
Gambar 3. 43 Dalam Pertandingan.....	53
Gambar 3. 44 Halaman awal AoV.....	54
Gambar 3. 45 <i>Hero</i> AoV	54
Gambar 3. 46 Item AoV	55
Gambar 3. 47 <i>Bag</i>	55
Gambar 3. 48 <i>Career</i>	55
Gambar 3. 49 <i>Friendlist</i>	56
Gambar 3. 50 <i>Shop</i> AoV	56
Gambar 3. 51 Fitur <i>chat</i>	57
Gambar 3. 52 <i>Event</i>	57
Gambar 3. 53 Screen Loading	58
Gambar 3. 54 Halaman Pengaturan.....	58
Gambar 3. 55 Kontrol.....	59
Gambar 3. 56 Tampilan.....	59
Gambar 3. 57 Tab Kostumisasi UI.....	60

Gambar 3. 58 Pengaturan Suara	60
Gambar 3. 59 Pengaturan Jaringan.....	61
Gambar 3. 60 Pengaturan Privasi	61
Gambar 3. 61 Halaman Pesan	62
Gambar 3. 62 Halaman <i>Leaderboard</i>	62
Gambar 3. 63 <i>Rank Arena of Valor</i>	63
Gambar 3. 64 <i>Skin</i>	63
Gambar 3. 65 Contoh Pertanyaan Kuesioner UEQ-SF	66
Gambar 3. 66 Tampilan <i>Sheet Read First</i>	69
Gambar 3. 67 Tampilan <i>Sheet Data</i>	70
Gambar 3. 68 Tampilan <i>Sheet DT</i>	70
Gambar 3. 69 Tampilan <i>Sheet Results</i>	71
Gambar 3. 70 Tampilan <i>Sheet Confidence Intervals</i>	71
Gambar 3. 71 Tampilan <i>Sheet Scale Consistency</i>	72
Gambar 3. 72 Tampilan <i>Sheet Benchmark</i>	72
Gambar 3. 73 Tampilan <i>Sheet Incosistencies</i>	73
Gambar 3. 74 Tampilan <i>Sheet Items</i>	74
Gambar 3. 75 Tampilan <i>Sheet Sample Size</i>	75
Gambar 3. 76 Skala Interpretasi Skor SUS	76
Gambar 3. 77 Contoh nilai persentil skor SUS	77
Gambar 4. 1 Karakteristik Responden Berdasarkan Domisili.....	79
Gambar 4. 2 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin.....	80
Gambar 4. 3 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	80

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pertanyaan SUS	12
Tabel 2. 2 Skala Likert SUS	12
Tabel 2. 3 Penelitian Terdahulu.....	24
Tabel 3. 1 Pertanyaan UEQ-SF	67
Tabel 3. 2 Pertanyaan SUS	67
Tabel 3. 3 Jawaban dan Skor SUS.....	68
Tabel 3. 4 Skala interpretasi Hasil Skor SUS	76
Tabel 3. 5 Intrepertasi Reliabel.....	79
Tabel 4. 1 Ringkasan Pengumpulan Data Responden.....	80
Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas <i>System Usability Scale (SUS) Mobile Legends: Bang Bang</i>	84
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas <i>System Usability Scale (SUS) Arena of Valor</i>	84
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas <i>User Experience Questionnaire-Short Form (UEQ-SF) Mobile Legends: Bang Bang</i>	85
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas <i>User Experience Questionnaire-Short Form (UEQ-SF) Arena of Valor</i>	85
Tabel 4. 6 Hasil Uji Reliabilitas <i>System Usability Scale (SUS) Mobile Legends: BangBang</i>	86
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas <i>User Experience Questionnaire-Short Form (UEQ-SF) Mobile Legends: BangBang</i>	87
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Mobile Legends: BangBang</i>	87
Tabel 4. 9 Hasil Uji Reliabilitas <i>System Usability Scale (SUS) Arena of Valor</i>	87
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas <i>User Experience Questionnaire-Short Form (UEQ-SF) Arena of Valor</i>	88
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Instrumen <i>Arena of Valor</i>	88
Tabel 4. 12 Hasil Uji Normalitas UEQ-SF <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	89
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas SUS <i>Mobile Legends: Bang Bang</i>	90
Tabel 4. 14 Hasil Uji Normalitas UEQ-SF <i>Arena of Valor</i>	90
Tabel 4. 15 Hasil Uji Normalitas SUS <i>Arena of Valor</i>	91
Tabel 4. 16 Tabel Wilcoxon Signed Ranks Test	92
Tabel 4. 17 <i>Paired Samples t-test</i>	93
Tabel 4. 18 Hasil Analisis <i>Usability</i> Menggunakan SUS.....	94

Tabel 4. 19 Hasil Analisis <i>User Experience Mobile Legends: Bang Bang</i>	95
Tabel 4. 20 Hasil Analisis <i>User Experience Arena of Valor</i>	95
Tabel 4. 21 Ringkasan Hasil Analisis <i>User Experience</i> Menggunakan UEQ-SF	96
Tabel 4. 22 Perbandingan Hasil Pengukuran SUS dan UEQ-SF	97



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	
Lampiran 2 Penyebaran Kuesioner.....	
Lampiran 3 Output Olah Data	
Lampiran 4 Tabel Olah Data	

