

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME GROW A GARDEN DI ROBLOX MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

SKRIPSI

Oleh:

**KUNCORO DIEFANG
NIM. 211121096
RICHARD THERANO
NIM. 211120055**



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

**USER EXPERIENCE ANALYSIS OF THE GAME GROW A GARDEN
ON ROBLOX USING THE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) AND
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHODS**

UNDERGRADUATE THESIS

By:

**KUNCORO DIEFANG
ID NUMBER. 211121096
RICHARD THERANO
ID NUMBER. 211120055**



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

LEMBARAN PENGESAHAN

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA GAME GROW A GARDEN DI
ROBLOX MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE
(SUS) DAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

SKRIPSI

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

Oleh:

KUNCORO DIEFANG
NIM. 211121096
RICHARD THERANO
NIM. 211120055

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
 <u>Hita, S.Kom., M.TI.</u>	 <u>Joosten, S.Kom., M.Eng.</u>

Medan, 20 Juli 2026
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,


Tri Widiarta 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 : KUNCORO DIEFANG

NIM : 211121096

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

Judul Skripsi : Analisis User Experience pada Game Grow a Garden di Roblox Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya 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 Juni 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Kuncoro Diefang

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : RICHARD THERANO

NIM : 211120055

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

Judul Skripsi : Analisis User Experience pada Game Grow a Garden di Roblox Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya 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 Juni 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Richard Therano

ABSTRAK

Grow a Garden merupakan salah satu game simulasi berkebun berbasis user-generated content pada platform Roblox yang sempat mencapai puncak popularitas dengan lebih dari 21,6 juta pemain aktif secara bersamaan, namun kemudian mengalami penurunan jumlah pemain akibat pembaruan yang dinilai tidak seimbang, elemen pay-to-win, serta berbagai masalah teknis. Penelitian ini bertujuan menganalisis pengalaman pengguna game *Grow a Garden* dengan mengukur tingkat usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan kualitas pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Data dikumpulkan melalui kuesioner daring yang disebarluaskan kepada pengguna Roblox di Indonesia berusia 13 tahun ke atas yang pernah memainkan game tersebut, dengan teknik purposive sampling dan memperoleh 254 responden valid. Pengolahan data dilakukan menggunakan Microsoft Excel, SPSS, dan UEQ Data Analysis Tool. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor SUS memperoleh nilai rata-rata 71,48 yang berada di atas nilai standar 68 sehingga tergolong baik, sementara keenam dimensi UEQ memperoleh nilai positif dengan Attractiveness sebagai nilai tertinggi (1,490) dan Stimulation sebagai nilai terendah (1,157). Dengan demikian, game *Grow a Garden* dinilai memiliki tingkat usability yang baik sekaligus kualitas pengalaman pengguna yang positif.

Kata kunci: *User Experience, Grow a Garden, Roblox, System Usability Scale, User Experience Questionnaire*

Abstract

Grow a Garden is a user-generated gardening simulation game on the Roblox platform that once reached peak popularity with more than 21.6 million concurrent active players, but later experienced a decline in players due to updates perceived as unbalanced, pay-to-win elements, and various technical problems. This study aims to analyze the user experience of *Grow a Garden* by measuring its usability level using the System Usability Scale (SUS) method and the quality of user experience using the User Experience Questionnaire (UEQ). Data were collected through an online questionnaire distributed to Roblox users in Indonesia aged 13 and above who had played the game, using a purposive sampling technique and obtaining 254 valid respondents. Data were processed using Microsoft Excel, SPSS, and the UEQ Data Analysis Tool. The results show that the SUS score obtained an average value of 71.48, above the standard value of 68 and therefore categorized as good, while all six UEQ dimensions obtained positive values, with Attractiveness as the highest (1.490) and Stimulation as the lowest (1.157). Thus, *Grow a Garden* is considered to have good usability as well as a positive quality of user experience.

Keywords: *User Experience, Grow a Garden, Roblox, System Usability Scale, User Experience Questionnaire*

KATA PENGANTAR

Ucapan puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat, rahmat, serta anugerah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "*Analisis User Experience pada Game Grow a Garden di Roblox Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ)*" dengan baik dan tepat waktu.

Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademik dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Strata-1 Sistem Informasi, Universitas Mikroskil Medan.

Penulis menyadari bahwa penyelesaian Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, serta dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak selama proses penyusunannya. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Hita, S.Kom., M.TI., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Bapak Joosten, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing II.
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. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Mikroskil Medan yang telah mendidik serta memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan perhatian serta dukungan, baik moral maupun material, kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
8. Seluruh teman-teman mahasiswa/i di Universitas Mikroskil Medan yang telah memberikan dukungan dan bantuan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

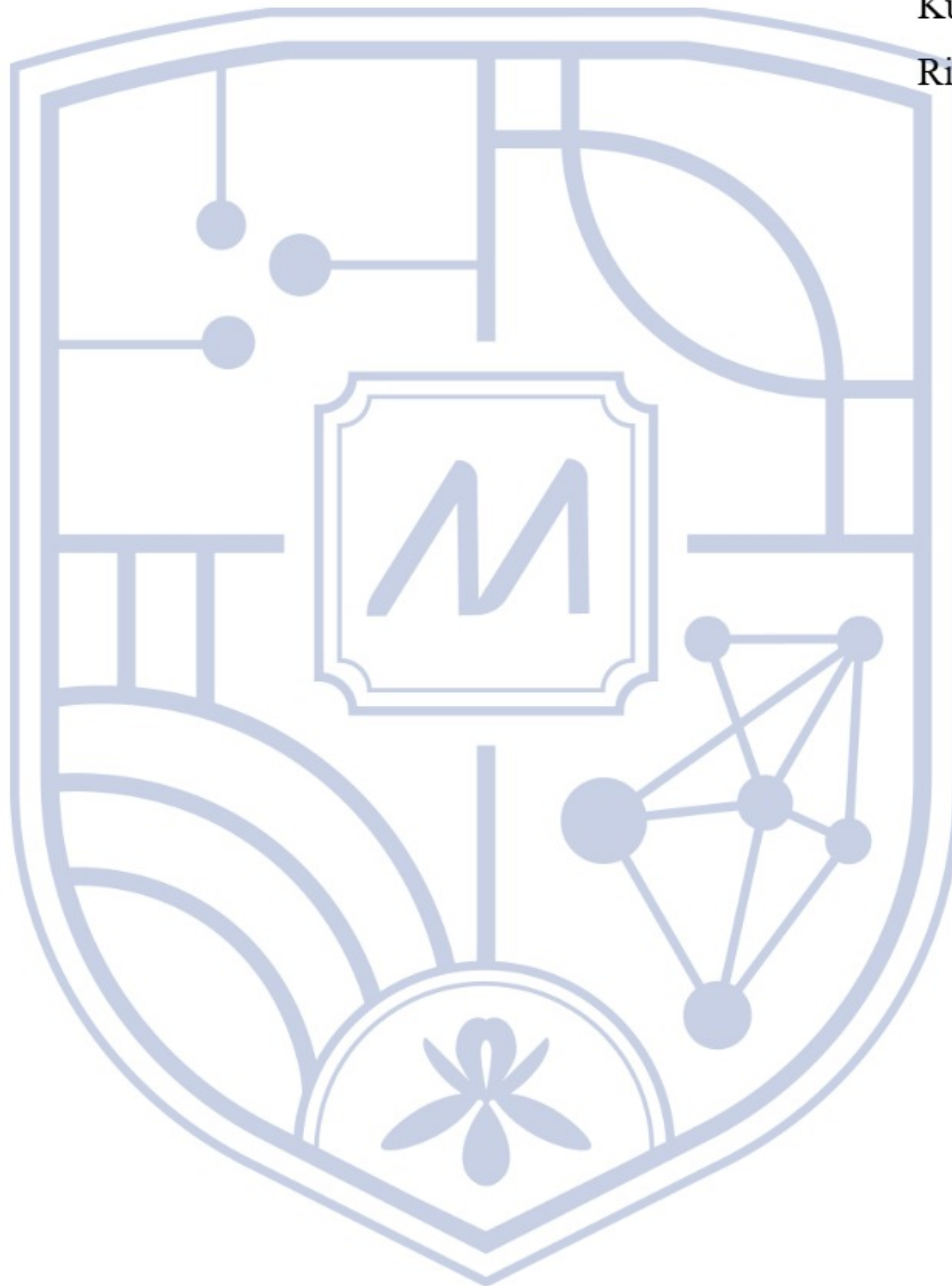
Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca dan semua pihak untuk menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi berbagai pihak yang membutuhkan.

Medan, 1 Juli 2026

Penulis,

Kuncoro Diefang

Richard Therano



DAFTAR ISI

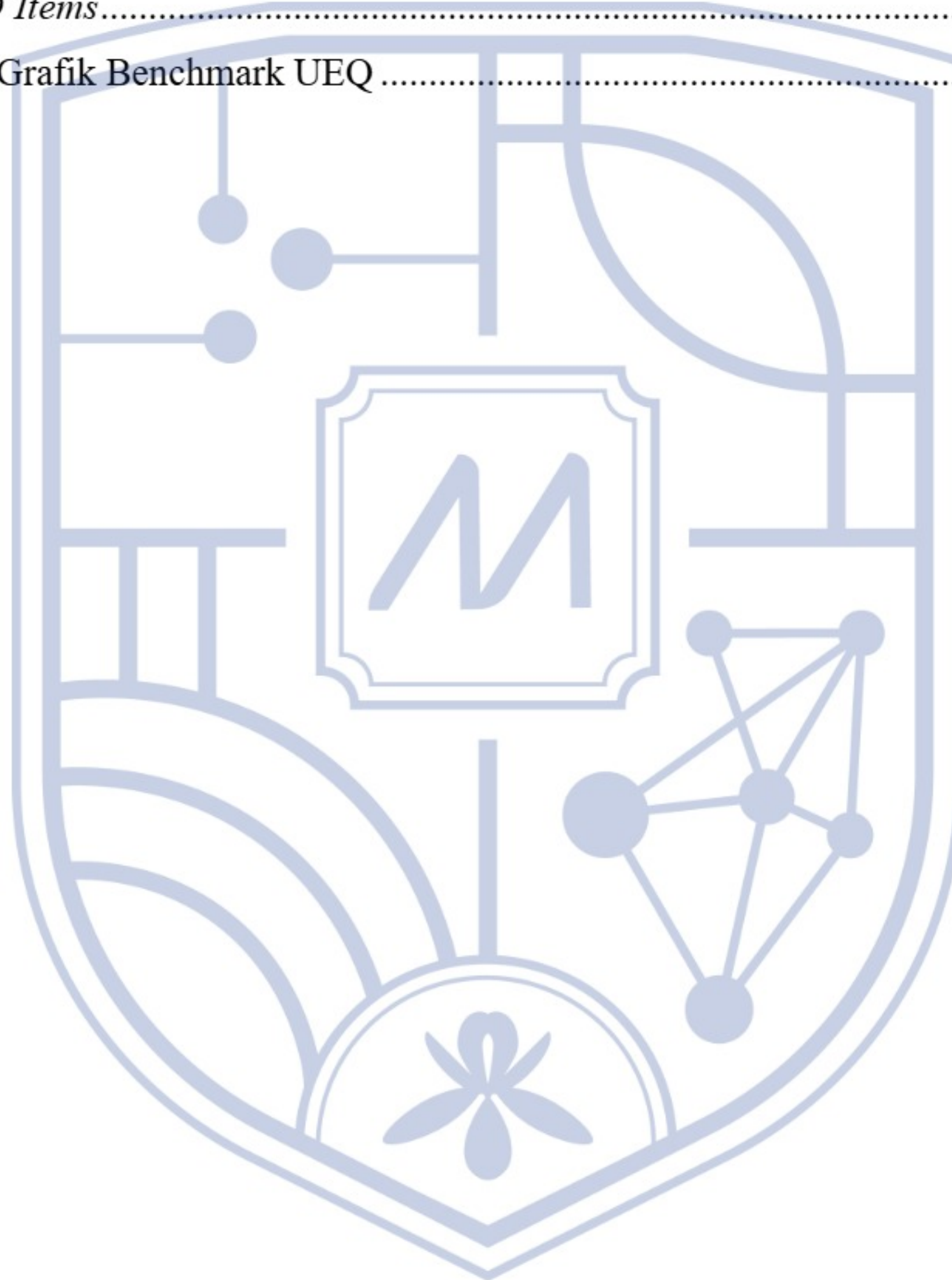
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	5
1.5 Ruang Lingkup	5
BAB II KAJIAN LITERATUR.....	7
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer	7
2.2 <i>Simulator</i> (Game Simulasi).....	8
2.3 <i>User Interface</i> (UI)	9
2.4 <i>User Experience</i> (UX).....	10
2.5 Populasi dan Sampel.....	11
2.6 Teknik Pengambilan Sampel.....	12
2.7 <i>Lemeshow</i>	13
2.8 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	14
2.9 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	18
2.10 Pengujian Kualitas Data	21
2.11 Studi Kasus Penelitian Terdahulu	23
2.12 Hipotesis Penelitian	29
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	32
3.1 Tahapan Penelitian	32
3.2 Objek Penelitian	34
3.3 Populasi dan Sampel.....	53
3.3.1 Populasi	53
3.3.2 Sampel	53
3.4 Metode Pengumpulan Data	54

3.4.1	Observasi	54
3.4.2	Kuesioner.....	55
3.5	Metode Analisis Data	64
3.5.1	Analisis Data Deskriptif	64
3.5.2	Pengujian Kualitas Data	65
3.5.3	Analisis dengan Metode SUS (<i>System Usability Scale</i>).....	69
3.5.4	Analisis dengan Metode UEQ (User Experience Questionnaire)	71
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		83
4.1	Hasil Penelitian.....	83
4.1.1	Distribusi Kuesioner.....	83
4.1.2	Gambaran Umum Responden.....	84
4.1.3	Statistik Deskriptif.....	85
4.1.4	Hasil Uji Kualitas Data.....	86
4.1.5	Uji Normalitas	90
4.1.6	Uji Hipotesis.....	91
4.1.7	Hasil Analisis benchmark UEQ.....	92
4.2	Pembahasan	93
4.2.1	Pembahasan Usability (SUS).....	93
4.2.2	Pembahasan Pengalaman Pengguna (UEQ)	94
BAB V PENUTUP		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran	97
DAFTAR PUSTAKA		98
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	31
Gambar 3.2 Tampilan <i>Website (Sign Up)</i>	34
Gambar 3.3 Tampilan <i>Website (Log in)</i>	34
Gambar 3.4 Tampilan pengunduhan (Download)	35
Gambar 3.5 Tampilan awal platform.....	36
Gambar 3.6 Tampilan Beranda (Home) Platform Roblox	37
Gambar 3.7 Tampilan Halaman <i>Charts</i> pada Platform <i>Roblox</i>	37
Gambar 3.8 Tampilan Avatar	38
Gambar 3.9 Tampilan awal game <i>Grow a Garden</i>	39
Gambar 3.10 Tampilan Antarmuka Pengguna (User Interface) game <i>Grow a Garden</i>	40
Gambar 3.11 Tampilan menu didalam game.....	41
Gambar 3.12 Fitur <i>Party</i>	42
Gambar 3.13 Fitur <i>Self Review</i>	43
Gambar 3.14 Fitur <i>Captures</i>	43
Gambar 3.15 Fitur <i>Music</i>	44
Gambar 3.16 Fitur <i>Report</i>	44
Gambar 3.17 Fitur <i>Leaderboard</i>	45
Gambar 3.18 Fitur <i>Emotes</i>	46
Gambar 3.19 Tampilan <i>setting</i>	47
Gambar 3.20 penyimpanan (inventory).....	48
Gambar 3.21 Fitur kosmetik.....	48
Gambar 3.22 Fitur utama.....	49
Gambar 3.23 Fitur <i>Shop</i>	50
Gambar 3.24 Fitur <i>Trade</i>	50
Gambar 3.25 <i>Gamepass</i>	51
Gambar 3.26 Fitur <i>Guide</i>	51
Gambar 3.27 SUS Score.....	72
Gambar 3.28 <i>Read_First</i>	75
Gambar 3.29 <i>Data</i>	76
Gambar 3.30 DT (Data Transformed)	77
Gambar 3.31 <i>Results</i>	77

Gambar 3.32 <i>Confidence_Intervals</i>	78
Gambar 3.33 <i>Answer_Distributions</i>	79
Gambar 3.34 <i>Scale_Consistency</i>	79
Gambar 3.35 <i>Benchmark</i>	80
Gambar 3.36 <i>Inconsistencies</i>	81
Gambar 3.37 <i>Sampel_Size</i>	82
Gambar 3.38 <i>KPI_Calculation</i>	82
Gambar 3.39 <i>Items</i>	83
Gambar 4.1 Grafik Benchmark UEQ	98



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Studi Kasus Penelitian Terdahulu	20
Tabel 3.1 Variabel Penelitian	54
Tabel 3.2 Skala pengukuran likert.....	57
Tabel 3.3 Skala pengukuran <i>semantic differential</i>	57
Tabel 3.4 Kuesioner.....	58
Tabel 3.5 Skor SUS	71
Tabel 3.6 <i>Benchmark</i> UEQ.....	73
Tabel 4.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Kriteria Kelayakan.....	90
Tabel 4.2 Hasil Statistik Deskriptif	91
Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner SUS	92
Tabel 4.4 Tabel Hasil Uji Validitas Kuesioner UEQ	92
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas SUS.....	94
Tabel 4.6 Uji Reliabilitas UEQ	94
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	95
Tabel 4.8 Hasil Uji Hipotesis SUS.....	96
Tabel 4.9 Hasil Uji Hipotesis UEQ	96
Tabel 4.10 Hasil Benchmark UEQ.....	97
Tabel 4.11 Nilai Rata-rata Item Dimensi Stimulation.....	99