



**EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE
MENGUNAKAN *METODE HEURISTIC EVALUATION***

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



DANIL RISALDI
12050313207



UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
2025**

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**

TUGAS AKHIR

Oleh:

DANIL RISALDI
12050313207

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 23 Januari 2025

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing

Megawati, S.Kom., MT.
NIP. 198305012023212029

UIN SUSKA RIAU



LEMBAR PENGESAHAN

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA GAME
PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE
MENGUNAKAN METODE HEURISTIC EVALUATION**

TUGAS AKHIR

Oleh:

DANIL RISALDI
12050313207

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 08 Januari 2025

Pekanbaru, 23 Januari 2025
Mengesahkan,

Ketua Program Studi

Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Dekan

Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.

Sekretaris : Megawati, S.Kom., MT.

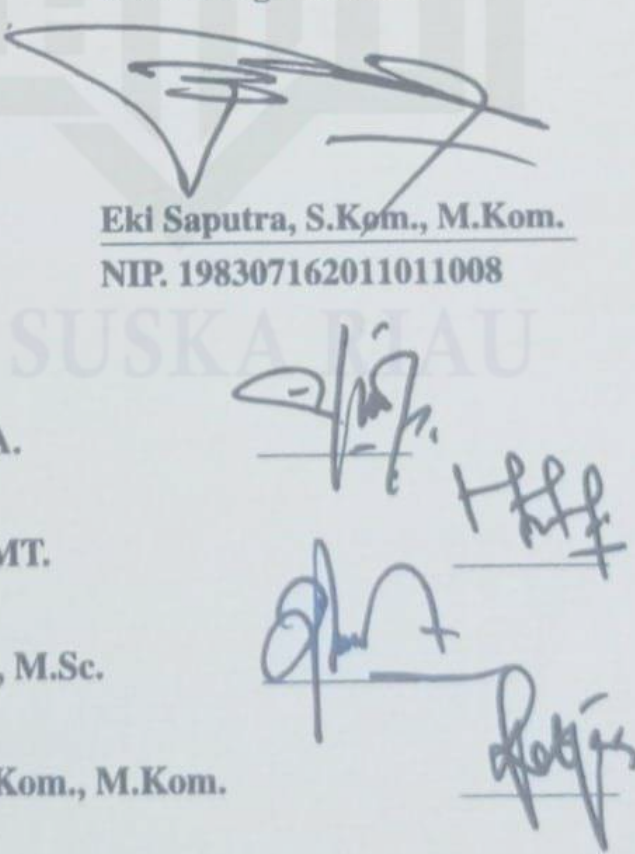
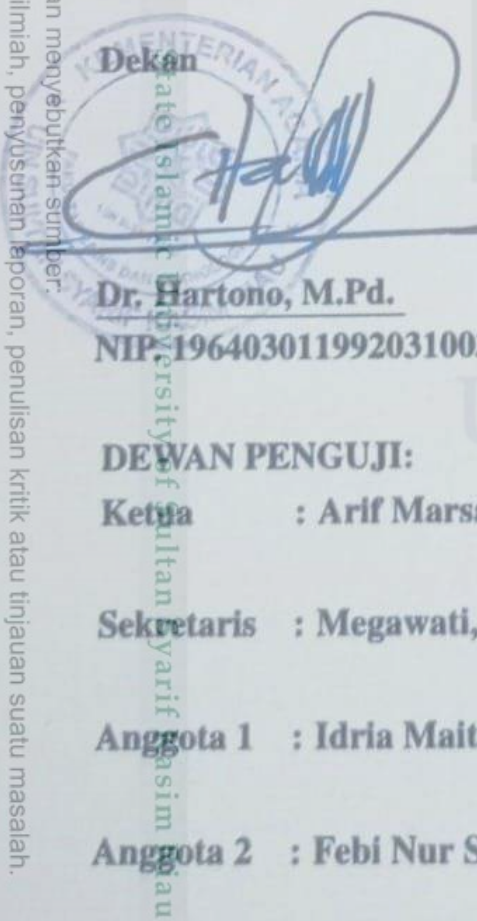
Anggota 1 : Idria Maita, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : Febi Nur Salisah, S.Kom., M.Kom.

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

UIN SUSKA RIAU



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : DANIL RISALDI
NIM : 12050313207
Tempat/Tgl. Lahir : Batam, 04 Juli 2000
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan Teknologi
Prodi : Sistem Informasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

Evaluasi User Experience pada Game Playerunknown's Battlegrounds
(PUBG) Mobile Menggunakan Metode Heuristic Evaluation

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 23 Januari 2025
Yang membuat pernyataan



Danil Risaldi
NIM : 12050313207



LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



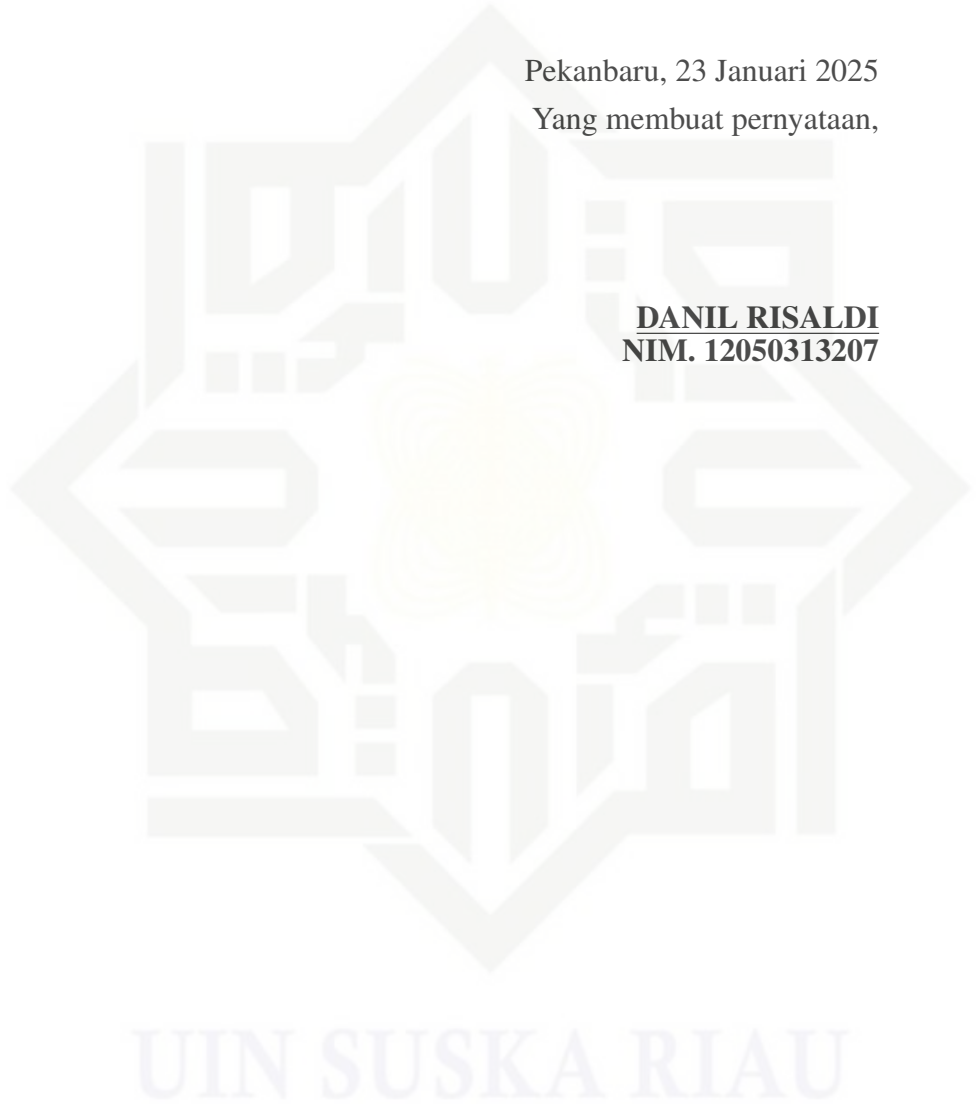
LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 23 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,

DANIL RISALDI
NIM. 12050313207



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Rabbil'Alamin, puji dan syukur Peneliti ucapkan kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* Tuhan semesta alam atas segala nikmat, rahmat, karunia, serta kesempatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Shalawat* beserta salam tidak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Muhammad Wa'ala Ali Muhammad*. Semoga kita semua senantiasa mendapat syafaat-Nya di dunia dan akhirat kelak. Tugas Akhir ini peneliti persembahkan terkhusus kepada kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan semangat kepada peneliti, menyediakan kebutuhan peneliti dalam belajar, yang selalu memberi peneliti pelajaran hidup meskipun secara tidak langsung. Adapun untuk saudara-saudara peneliti yang selalu memberikan *support*, selanjutnya peneliti persembahkan Tugas Akhir ini kepada seseorang yang hadir dalam perjalanan kisah hidup peneliti sebagai *support system* peneliti, seorang yang memberi peneliti banyak pelajaran. Selanjutnya persembahkan ini untuk diri peneliti, terima kasih kepada diri peneliti sudah bertahan hingga di titik ini sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini, terakhir peneliti persembahkan Tugas Akhir ini kepada teman-teman peneliti terutama yang sudah selalu membantu, memberikan semangat, memberikan masukan dan mendengarkan keluh kesah peneliti dalam proses pengerjaan Tugas Akhir ini.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

UIN SUSKA RIAU



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Shalawat* serta salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moral, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan arahan dan masukan.
6. Ibu Megawati, S.Kom., MT sebagai Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak membantu peneliti, memberikan banyak nasehat, serta ilmu pengetahuan baik secara akademis maupun arahan yang sangat berharga bagi peneliti dapatkan untuk dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Bapak Arif Marsal, Lc., MA sebagai Ketua Sidang dan sekaligus sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah berkenan membantu peneliti dalam perjalanan menyelesaikan Tugas Akhir.
8. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc sebagai Penguji I yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti dalam penulisan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Febi Nur Salisah, S.Kom., M.Kom sebagai Penguji II yang telah memberikan saran dan masukan kepada peneliti dalam penulisan Tugas Akhir ini.
10. Para Dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ilmu yang bermanfaat serta memberikan motivasi, dan arahan untuk menyelesaikan studi perkuliahan.

11. Kedua orang tua peneliti yaitu Ayahanda Syafruddin dan Ibunda Rosnaini yang selalu memberikan kasih sayang dan menjadi motivasi terkuat peneliti untuk bertahan pada masa studi dan menyelesaikan pendidikan Strata satu (S1).
12. Saudara peneliti yaitu Reza Novia dan Defri yang selalu memberikan semangat kepada peneliti dalam perkuliahan.
13. Reiza, Naufal, Putri El, Fahikra, Jeki, Arifin, Ibnu, Zaki, Reza Lakang, dan lainnya yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir ini dan bersama-sama saling berbagi ilmu.

Semoga segala *do'a* dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Pengerjaan laporan ini terdapat banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca yang membangun sangat diharapkan untuk kesempurnaan Laporan Tugas Akhir ini. Untuk itu, dapat menghubungi peneliti melalui *e-mail* 12050313207@students.uin-suska.ac.id. Semoga Laporan Tugas Akhir ini dapat memberikan sesuatu yang bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. *Aamiin*.

Pekanbaru, 23 Januari 2025

Peneliti,

DANIL RISALDI
NIM. 12050313207

UIN SUSKA RIAU



EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA GAME *PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE* MENGGUNAKAN *METODE HEURISTIC EVALUATION*

DANIL RISALDI
NIM: 12050313207

Tanggal Sidang: 08 Januari 2025
 Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
 Fakultas Sains dan Teknologi
 Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
 Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Game *PUBG MOBILE* adalah sebuah game developer dari *Tencent Games*, *PUBG MOBILE* rilis tanggal 9 Februari 2018. Genre game ini adalah *Battle royale* yang para pemainnya bisa bermain dengan 100 orang sekaligus secara daring. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna *User Experience* dalam aplikasi game *PUBG MOBILE* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic Evaluation* sebagai pengukuran *User Experience*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pada beberapa variabel mendapatkan penilaian “Baik,” seperti *Visibility of System Status* (nilai P1 75,6%), *User Control and Freedom* (nilai P1 72,9%), dan *Aesthetic and Minimalist Design* (nilai P1 78,%). Namun, variabel *Consistency and Standards* mendapatkan nilai “Kurang Baik” (nilai P1 51,3%), yang membutuhkan peningkatan nilai lebih baik dari sebelumnya.

Kata Kunci: Game *PUBG MOBILE*, *Heuristic Evaluation*, *Tencent Games*, *User Experience*.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



USER EXPERIENCE EVALUATION ON PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS (PUBG) MOBILE USING THE HEURISTIC EVALUATION METHOD

DANIL RISALDI
NIM: 12050313207

Date of Final Exam: January 08th 2025
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

PUBG MOBILE is a game developer from Tencent Games, PUBG MOBILE was released on February 9, 2018. This game genre is a Battle royale where players can play with 100 people at once online. This study aims to evaluate the User Experience user experience in the PUBG MOBILE game application using the Heuristic Evaluation method. This study uses the Heuristic Evaluation method as a measure of User Experience. The results of this study show that several variables received a "Good" rating, such as Visibility of System Status (P1 value 75.6%), User Control and Freedom (P1 value 72.9%), and Aesthetic and Minimalist Design (P1 value 78.0%). However, the Consistency and Standards variable gets a value of "Not Good" (P1 value of 51.3%), which requires an increase in the value better than before.

Keywords: *PUBG MOBILE Game Application, Heuristic Evaluation, Tencent Games, User Experience.*

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
2 LANDASAN TEORI	4
2.1 <i>User Experience</i>	4
2.2 <i>Heuristic Evaluation</i>	4
2.3 Game PUBG MOBILE	6
2.4 <i>Usability Evaluation</i>	9
2.5 Teknik Pengumpulan Data	9
2.6 Populasi dan Sampel	10

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.7	Teknik <i>Sampling</i>	10
2.8	Menentukan Ukuran Sampel	12
2.9	Instrumen Pengumpulan Data	12
2.10	SPSS	13
2.11	Uji Validitas dan Reliabilitas	13
2.12	Pendekatan Penelitian	14
2.13	Penelitian Terdahulu	15
3	METODOLOGI PENELITIAN	17
3.1	Metodologi Penelitian	17
3.2	Tahap Perencanaan	18
3.3	Tahap Pengumpulan Data	18
3.4	Tahap Analisa	20
3.5	Kesimpulan dan saran	21
4	HASIL DAN ANALISA	22
4.1	Lokasi Penelitian	22
4.2	Jenis Sumber Data	22
4.2.1	Data Primer	22
4.2.2	Data Sekunder	23
4.3	Metode Pengumpulan Data	23
4.4	Karakteristik Responden	25
4.4.1	Jenis Kelamin	25
4.4.2	Usia	25
4.4.3	Waktu Penggunaan Aplikasi	25
4.5	Penyebaran Kuesioner	26
4.6	Uji Kualitas Kuesioner	27
4.6.1	Uji Validitas	27
4.6.2	Uji Reliabilitas	27
4.7	Hasil Pengolahan Angket	28
4.8	Hasil Pengolahan Kuesioner	28
4.8.1	Variabel <i>Visibility of System Status</i>	28
4.8.2	Variabel <i>Match Between System and Real World</i>	29
4.8.3	Variabel <i>User Control and Freedom</i>	29
4.8.4	Variabel <i>Consistency and Standards</i>	30
4.8.5	Variabel <i>Error Prevention</i>	30
4.8.6	Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i>	30
4.8.7	Variabel <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	31



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.8.8	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	31
4.8.9	Variabel <i>Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors</i>	31
4.8.10	Variabel <i>Help and Documentation</i>	31
4.9	<i>Usability Testing</i>	31
4.10	Hasil <i>Usability Testing</i>	32
4.10.1	Variabel <i>Visibility of System Status</i>	32
4.10.2	Variabel <i>Match Between System and Real World</i>	32
4.10.3	Variabel <i>User Control and Freedom</i>	32
4.10.4	Variabel <i>Consistency and Standards</i>	33
4.10.5	Variabel <i>Error Prevention</i>	33
4.10.6	Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i>	33
4.10.7	Variabel <i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	34
4.10.8	Variabel <i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	34
4.10.9	Variabel <i>Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors</i>	34
4.10.10	Variabel <i>Help and Documentation</i>	34
5	PENUTUP	35
5.1	Kesimpulan	35
5.2	Saran	35
	DAFTAR PUSTAKA	36
	LAMPIRAN A TAMPILAN APLIKASI	A - 1
	LAMPIRAN B KUESIONER DAN DOKUMENTASI	B - 1

UIN SUSKA RIAU



DAFTAR GAMBAR

2.1	User Experience (UX)	4
2.2	Before Play Game	7
2.3	Weapons	8
2.4	Zona	8
2.5	Rank	9
2.6	Teknik Sampling	10
3.1	Alur Penelitian	17
4.1	Waktu Penggunaan Aplikasi	26
A.1	Tampilan Aplikasi Berupa PUBG MOBILE	A - 1
A.2	Tampilan Permainan PUBG MOBILE	A - 1
B.1	Kuesioner Penelitian Berupa Google Form	B - 1
B.2	Foto Wawancara Pengguna PUBG MOBILE	B - 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR TABEL

2.1	Variabel <i>Heuristic Evaluation</i>	5
2.2	Aspek <i>Heuristic Evaluation</i>	6
2.3	Penelitian Terdahulu	15
4.1	Tabel <i>Kuesioner</i>	24
4.2	Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	25
4.3	Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	25
4.4	Skala Likert Tingkat Kepuasan	26
4.5	Hasil Uji Validitas	27
4.6	Total <i>Item Statistik</i>	28
4.7	Hasil Pernyataan <i>Visibility of System Status</i>	29
4.8	Hasil Pernyataan <i>Match Between System and Real World</i>	29
4.9	Hasil Pernyataan <i>User Control and Freedom</i>	29
4.10	Hasil Pernyataan <i>Consistency and Standards</i>	30
4.11	Hasil Pernyataan <i>Error Prevention</i>	30
4.12	Hasil Pernyataan <i>Recognition Rather Than Recall</i>	31
4.13	Hasil <i>Usability Testing</i>	32
4.14	Tanggapan Responden Variabel <i>Visibility of System Status</i>	32
4.15	Tanggapan Responden Variabel <i>Match Between System and Real World</i>	32
4.16	Tanggapan Responden Variabel <i>User Control and Freedom</i>	33
4.17	Tanggapan Responden Variabel <i>Consistency and Standards</i>	33
4.18	Tanggapan Responden Variabel <i>Error Prevention</i>	33
4.19	Tanggapan Responden Variabel <i>Recognition Rather Than Recall</i>	34

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR SINGKATAN

CA	:	<i>Cronbach's alpha</i>
CS	:	<i>Customer Service</i>
FPP	:	<i>First Person Perspective</i>
FPS	:	<i>First person shooter</i>
GB	:	<i>Giga Byte</i>
ISO	:	<i>International Organization for Standardization</i>
N	:	<i>Netrall</i>
OS	:	<i>operasi Steam</i>
PC	:	<i>Personal computer</i>
PUBG	:	<i>Playerunknown's Battlegrounds</i>
RAM	:	<i>Random Access Memory</i>
S	:	Setuju
SS	:	Sangat Setuju
STS	:	Sangat Tidak Setuju
SPSS	:	<i>Statistical Product and Service Solution</i>
TA	:	Tugas Akhir
TPP	:	<i>Third Person Perspective</i>
TS	:	Tidak Setuju
UX	:	<i>User Experience</i>
USD	:	<i>United States Dollar</i>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan manusia tidak dapat berjalan tanpa teknologi, teknologi terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Di era globalisasi ini, kerumitan teknologi telah menyebabkan banyak remaja mengembangkan kecanduan terhadap banyak fiturnya. Kehidupan manusia dapat terpengaruh oleh hal ini. Munculnya berbagai jenis permainan yang berfungsi sebagai kegiatan rekreasi dan pengisi waktu adalah salah satu contoh kemajuan teknologi. Salah satunya adalah keberadaan game PUBG Mobile yang sangat disukai oleh remaja di seluruh dunia (Maulidiyah dan Singasatia, 2022).

Game PUBG MOBILE, yang dikembangkan oleh *Tencent Games*, mulai tersedia pada tanggal 9 Februari 2018. Game ini bergenre *battle royale*, dan pengguna dapat bermain *Online* dengan hingga 100 pemain lain sekaligus. Dalam pertempuran di mana pemenangnya mengambil segalanya, 100 pemain akan terjun payung ke sebuah pulau yang berukuran 8 kali 8 kilo meter. Selain menghabiskan setiap pemain lain di area tersebut dan medan perang yang membawa mereka ke *Play Zone* yang semakin menipis, para pemain harus menemukan dan memulihkan senjata, kendaraan, dan persediaan mereka sendiri. Pemain dapat mengajak teman untuk bergabung dalam permainan sebagai sebuah tim dan bermain secara solo, dua orang, dan empat orang (Akbar, 2019).

Game PUBG MOBILE telah mencetak rekor baru dan menjadi game yang sangat diminati saat ini. Menurut *penainformatika.com*, sudah ada 400 juta pemain aktif di seluruh dunia dan lebih dari 100 juta di Indonesia untuk game PUBG MOBILE. Untuk sebuah game yang baru saja dirilis di iOS dan Android setahun yang lalu, ini adalah pencapaian yang signifikan. *Tencent Games*, pengembang game ini, telah menghasilkan lebih dari USD 100 juta dari PUBG MOBILE sejak debutnya (Akbar, 2019).

Pada Play Store, rating Aplikasi PUBG MOBILE mencapai 3,8 dari 43 juta ulasan sedangkan pada Play Store mencapai 4,8 dari 43 juta ulasan. Pada kolom komentar juga banyak pengguna memberikan ulasan yang positif terhadap aplikasi ini, terutama pada mudahnya dalam menggunakan aplikasi ini. Namun, di antara ulasan positif tersebut banyak juga ulasan negatif yang diberikan oleh penggunanya. Salah satu dari banyaknya ulasan negatifnya adalah sering terjadi *Bug* karakter saat dalam permainan, sering *force close* pada *Smartphone Random Access Memory*(RAM) 3 Gb serta *loading* masuk ke permainan sangat lama sehingga para pengguna sangat



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tidak nyaman saat menggunakannya (Husin, 2024).

Selanjutnya, grafik permainan yang tidak baik seperti karakter selalu jalan lambat, sering tidak terlihat bangunan disekitar saat turun akan *looting*. Hal ini memungkinkan menjadikan masalah antara CS aplikasi dengan pengguna aplikasi. Dari berbagai fitur yang terdapat dalam permainan PUBG MOBILE, masih ada beberapa masalah yang muncul berdasarkan kondisi yang ada. Contohnya pada ulasan Play Store, terutama pengguna baru kesulitan memahami fitur fitur pada game PUBG MOBILE yang terlalu banyak settingan dan unduhan seperti map peperangan, lobby, serta mengatur fitur settingan persenjataan (Husin, 2024).

Dalam permasalahan diatas, indikator atau pencapaian pengalaman pengguna yang belum memenuhi ekspektasi dapat diukur untuk menentukan tingkat perbaikannya. Oleh karena itu, evaluasi terhadap game PUBG Mobile perlu dilakukan. Jika pengalaman pengguna tidak sesuai dengan harapan, pengguna mungkin akan berhenti menggunakan aplikasi ini.

Berdasarkan uraian diatas pada penelitian ini dilakukan metode Metode Heuristic Evaluation, sehingga dapat menganalisis aplikasi dari sudut pandang kepuasan para pengguna pada game PUBG Mobile serta mengidentifikasi permasalahan berdasarkan *task number*, *problem seriousness*, *task importance* dan *problem type* dengan menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.2 Perumusan Masalah

Dari kutipan latar belakang di atas maka permasalahan yang dapat dikaji dalam penulisan Tugas Akhir ini yaitu Bagaimana menganalisa *user experince* game PUBG Mobile dengan metode *Heuristic Evaluation*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah didalam penelitian yang akan dilakukan, yaitu:

1. Penelitian dilakukan berdasarkan user pengguna dalam mengakses game menggunakan *Smartphone*.
2. Pengguna baru atau mereka yang belum pernah memainkan game PUBG MOBILE sebelumnya tanpa pengalaman memberikan data untuk penelitian ini dengan menjawab sejumlah kuesioner.
3. Penelitian dilakukan dengan objek penelitian game PUBG MOBILE di daerah Pekanbaru.
4. Penelitian dilakukan dengan metode *Heuristic Evaluation*.
5. *Tools* yang digunakan untuk mengelola data menggunakan SPSS.
6. Jumlah sampel dapat ditentukan menggunakan rumus *Lemeshow* untuk menentukan responden penelitian dengan menggunakan teknik sampel *Non*



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Probability Sampel yaitu *Purposive Sampel*.

1.4 Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat *user experience* berdasarkan pengalaman pengguna game PUBG MOBILE menggunakan metode *Heuristic Evaluation*.

1.5 Manfaat

Manfaat dilakukannya penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kualitas game PUBG MOBILE melalui pengalaman pengguna.
2. Membantu meningkatkan kemampuan kognitif tertentu, seperti kemampuan strategi, pengambilan keputusan cepat, dan koordinasi tangan-mata.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai, latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dijelaskan mengenai, *User Experience*, *Heuristic Evaluation*, Game PUBG MOBILE, *Usability Evaluation*, Teknik Pengumpulan Data, Populasi dan Sampel, Teknik Sampling, Menentukan Ukuran Sampel, SPSS, Uji Validitas dan Realibilitas, Pendekatan Penelitian, dan Penelitian Terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini membahas Metodologi Penelitian, Tahap Perencanaan, Tahap Pengumpulan Data, Tahap Analisa, Kesimpulan dan saran.

BAB 4. HASIL DAN ANALISA

Bab ini menjelaskan analisis data yang diperoleh dari objek penelitian serta menjelaskan berdasarkan Metode *Heuristic Evaluation*. Proses pengolahan data terdiri dari Lokasi Penelitian, Jenis Sumber Data, Metode Pengumpulan Data, Karakteristik Responden, Penyebaran Kuesioner, Uji Kualitas Kuesioner, Hasil Pengolahan Angket, Hasil Pengolahan Kuesioner, *Usability Testing*, Hasil *Usability Testing*.

BAB 5. PENUTUP

Dalam bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan dari Tugas Akhir yang dibuat berdasarkan penelitian yang telah diperoleh.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 *User Experience*

User Experience (UX) merupakan seluruh pengalaman yang dimiliki pengguna saat menggunakan layanan atau produk, baik itu situs web, aplikasi, perangkat lunak, atau barang berwujud. Tujuan utama UX adalah membuat pengalaman pengguna menyenangkan dan mudah digunakan sehingga pengguna dapat mencapai tujuan mereka dengan cepat dan tanpa kerumitan (Wijayanti dan Suyoto, 2023).

Istilah *User Experience* atau (UX) mengacu pada definisi dan analisis tentang seberapa mudah sebuah produk digunakan, termasuk produk digital, antarmuka, pola navigasi, dan komunikasi. Memungkinkan sekelompok konsumen untuk memahami dan menggunakan suatu produk adalah tujuan dari pengalaman pengguna (UX). Jika desainer UI bertanggung jawab atas tampilan dan nuansa produk, Desainer UX bertanggung jawab untuk mendefinisikan fungsionalitasnya Gambar 2.1 dapat dilihat dibawah ini. (Lim dan Setiyawati, 2022).



Gambar 2.1. *User Experience* (UX)

2.2 *Heuristic Evaluation*

Heuristik adalah teknik rekayasa kegunaan yang membantu mengidentifikasi masalah kegunaan dalam desain antarmuka pengguna. Evaluasi *Heuristik* adalah proses di mana beberapa kelompok penilai melihat antarmuka sistem dan menentukan apakah antarmuka tersebut sesuai dengan pedoman kegunaan yang diterima atau tidak, yang kadang-kadang dikenal sebagai prinsip *Heuristik*. Pedoman, konsep dasar, aturan, dan pengalaman digunakan dalam evaluasi *Heuristik* untuk mendukung atau menolak pilihan yang telah disiapkan (Ahsyar, 2019).

Hasil akhir dari metode *Heuristic Evaluation* adalah beberapa masalah *Usability* dalam antarmuka sebuah sistem yang tidak sesuai dengan *Standart Usabil-*



ity dalam setiap kasus yang ditemukan oleh ahli atau *Evaluator*. Oleh karena itu, dari mengidentifikasi ketidak konsistenan pada sebuah sistem yang menyalahi *Standart Usability* ini diharapkan dapat diberikan pula rekomendasi perbaikan untuk meningkatkan sistem ini (Yolanovia dan Indriyanti, 2021).

Penilaian *Heuristik* yang diperkenalkan oleh Nielsen (2012) mirip dengan pelacakan kognitif, namun lebih terstruktur dan fokus. Dalam pendekatan ini, sekumpulan kriteria atau prinsip *Heuristik* diidentifikasi dan diterapkan dalam desain, serta menunjukkan di mana standar tersebut dilanggar. Evaluasi *Heuristik* dapat berfungsi sebagai panduan, prinsip umum, atau aturan yang membantu merancang pengambilan keputusan serta mengevaluasi keputusan yang diambil (Krisnayani, 2016). Jakob Nielsen dan Rolf Molich mengembangkan evaluasi *Heuristik* untuk menilai apakah suatu sistem dapat dianggap layak digunakan atau tidak (Putri dan Indriyanti, 2022).

Berbagai atribut yang diperhatikan dalam evaluasi *Heuristik* dapat ditunjukkan pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Variabel *Heuristic Evaluation*

No	Variabel	Keterangan
1.	<i>Visibilty of System Status</i>	Sistem harus terorganisir dan memberikan informasi kepada pengguna melalui umpan balik dengan tepat waktu.
2.	<i>Match Between System and Real World</i>	Evaluasi ini menunjukkan bahwa suatu sistem harus dibuat menggunakan bahasa sederhana dan dipahami oleh pengguna, dengan bahasa, dan desain yang menarik untuk pengguna.
3.	<i>User Control and Freedom</i>	Kontrol dan kebebasan pengguna ini dibuat agar pengguna dapat meninjau sistem dengan mudah
4.	<i>Consistency and Standars</i>	Penilaian Konsistensi dan Standar bertujuan untuk menjaga keseragaman dalam elemen seperti warna, font, gambar, dan lainnya.
5.	<i>Error Prevention</i>	Penilaian ini hampir sama dengan navigasi, namun lebih fokus pada pencegahan kesalahan pengguna. Desain yang mampu mencegah kesalahan pengguna adalah sangat penting pada suatu system.
6.	<i>Recognition Rather Than Recall</i>	Prediksi ini terkait dalam beban kerja (memori) pengguna sistem. Oleh karena itu, penting untuk mengurangi penggunaan memori sistem, sehingga pengguna tidak di perlukan mengingat kapan menggunakan sistem.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.1 Variabel *Heuristic Evaluation* (Tabel Lanjutan...)

No	Variabel	Keterangan
7.	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	Kecepatan dan keakuratan dalam penggunaan system merupakan hal yang perlu diperhatikan, terutama bagi pengguna yang baru.
8.	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	Terdapat 4 prinsip tampilan atau desain visual yang harus diamati, yaitu kontras, pengulangan (repetisi), fokus, serta pencahayaan.
9.	<i>Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors</i>	Pesan dan tampilan terkait kesalahan harus dikomunikasikan dengan cara yang jelas dan formal.
10.	<i>Help and Document</i>	Salah satu elemen penting yang perlu dimiliki sistem agar dapat membantu pengguna saat mereka menghadapi masalah atau tantangan adalah kolom bantuan atau tindakan.

Terdapat beberapa aspek juga dibahas atau dievaluasi dalam metode evaluasi *Heuristik*. Hubungan tersebut dapat dipetakan pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2. Aspek *Heuristic Evaluation*

<i>User Experience</i>	<i>Heuristic Evaluation</i>
<i>Branding</i>	<i>Consistency and Standards.</i>
<i>Usability</i>	<i>User Control and Freedom, Error Prevention, Recognition Rather and Recovers From Errors, Help and Documentation.</i>
<i>Functionality</i>	<i>Visibility of System Status, Flexibility and Efficiency of Use.</i>
<i>Content</i>	<i>Match Between System and Real World, Aesthetic and Minimalist Design.</i>

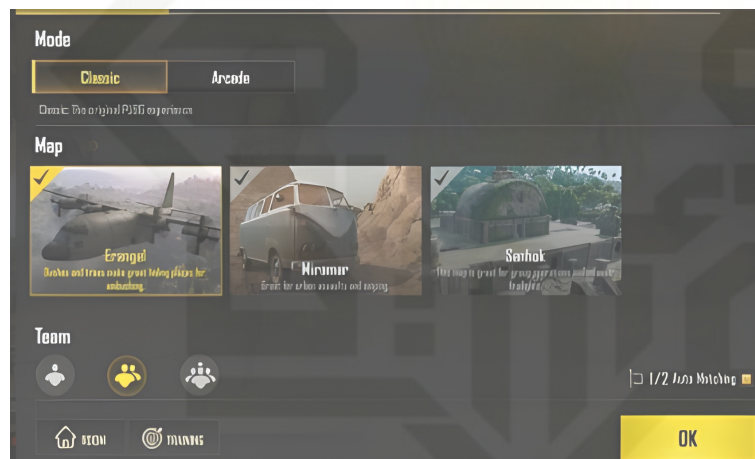
2.3 Game PUBG MOBILE

Tencent Games baru-baru ini merilis PUBG MOBILE, sebuah game *First-Person Shooter* dan *Third Person Shooter* pada tanggal 19 Maret 2018. Game multipemain kompetitif "*Battle-Royale*" adalah genre utama adaptasi PUBG MOBILE yang merupakan game *First-Person Shooter* dan *Third Person Shooter*. Dalam game PUBG MOBILE ini 100 pemain bertarung sekaligus di wilayah yang cukup luas tanpa perlengkapan apa pun.

Semua pemain memulai permainan di pesawat terbang dan bebas untuk melompat ke wilayah yang ditentukan untuk mencari persediaan. Saat ini ada tiga map berbeda yang tersedia seperti Sanhok (hutan), Erangel (kota), dan Miramar (kota gurun). Pemain dapat menentukan map yang disukai dan menentukan server seperti Asia, Amerika Utara, Eropa, Amerika Selatan. Jumlah tim (tunggal,

berpasangan, atau regu yang terdiri dari empat orang), dan juga bisa menentukan jenis permainan (FPP atau TPP) sebelum permainan dimulai (Darwin dan Pratama, 2024).

PUBG MOBILE game *Online* yang sangat populer di kalangan pelajar dan anak muda, telah memudahkan para pemain yang sebelumnya tidak memiliki akses ke game komputer atau konsol game. Game *Online* seperti PUBG MOBILE memiliki komponen yang signifikan seperti *Smartphone*. Selain menawarkan tantangan dan kesenangan bagi para pemainnya, pemain PUBG MOBILE memiliki pilihan untuk bermain sendiri (*solo*), berpasangan (*duo*) dengan satu orang, atau dalam regu (*squad*) dengan empat orang, dan mereka dapat mengundang teman dari daftar teman mereka atau mengirimkan undangan acak. Hal Ini juga membuat pemain dapat berkomunikasi satu sama lain di dalam permainan PUBG MOBILE melalui penggunaan emot, pesan teks, dan obrolan suara. Fitur-fitur ini memberikan pengalaman bermain *Online* dengan memungkinkan pemain untuk membuat komunitas, bergabung dalam tim, atau bermain dengan teman yang ditampilkan pada Gambar 2.2 (Pane, 2023).



Gambar 2.2. Before Play Game

Setiap pemain harus mempersenjatai diri dan membentengi diri. Senapan runduk seperti pistol, senapan sniper, senapan mesin ringan, dan senapan laras pendek adalah beberapa kategori senjata yang ditemukan dalam permainan PUBG MOBILE yang sebanding dengan yang ditemukan di dunia nyata. Selain membawa dua jenis senjata yang berbeda, pemain harus menemukan semua senjata secara acak yang ditampilkan pada Gambar 2.3 (Pane, 2023).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Susuka Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Susuka Riau.



Gambar 2.3. Weapons

Kehadiran zona bahaya dan zona aman menyebabkan area bertempur juga berkurang secara bertahap. Kesehatan pemain pasti akan menurun sebanding dengan zona risiko yang di hadapi. Pemain akan mengalami lebih banyak kerusakan jika zonanya lebih kecil saat mereka bermain. Hal ini dimaksudkan untuk memastikan bahwa setiap pemain bersaing hingga hanya ada satu pemenang. Sistem peringkat yang memisahkan pemain menurut keterampilan mereka hadir di PUBG MOBILE, tetapi tidak dalam versi PC. Inilah perbedaan kedua game ini. Bergantung pada jumlah pembunuhan dan peringkat tim, pemain yang memenangkan pertandingan akan menerima poin yang dapat membantu mereka naik peringkat yang ditampilkan pada Gambar 2.4 (Herawan dan Rachman, 2021).



Gambar 2.4. Zona

Terdapat beberapa peringkat *Bronze*, *Silver*, *Gold*, *Platinum*, *Diamond*, *Crown*, *Ace*, dan *Conqueror* adalah delapan tingkatan dalam game PUBG MOBILE yang ditampilkan pada Gambar 2.5.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.5. Rank

2.4 Usability Evaluation

Untuk menganalisis hasil dan membuat penyesuaian, metode pengujian sistem yang dikenal sebagai evaluasi *Usability* melibatkan pengguna menilai secara langsung seperti kegunaan, kenyamanan, dan kesalahan sistem (Megawati dan Rubayati, 2020).

Menurut Brevan (1998), *Usability* adalah tingkat kenyamanan dan kepuasan yang dirasakan konsumen saat menggunakan suatu produk untuk mencapai hasil yang diinginkan. *Usability* didefinisikan oleh Loranger dan Nielsen (2006) sebagai kemudahan dalam melatih penggunaan suatu sistem, yang memungkinkan orang untuk menggunakannya dengan sukses, efisien, dan merasa puas dengan pengalaman mereka. Sebuah sistem dapat bertahan dan digunakan di masa mendatang, sistem tersebut harus mudah digunakan. Suatu sistem kemungkinan besar akan digunakan jika mudah digunakan. Pengguna umumnya mencari informasi yang akurat dan tepat waktu (Tambunan dan Ginting, 2021).

Sebuah sistem dapat bertahan dan terus digunakan di masa mendatang jika dengan kegunaan yang baik memiliki peluang lebih tinggi untuk digunakan. Secara umum, pengguna ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan akurat. Jika sistem tidak dapat memenuhi harapan pengguna, mereka cenderung akan meninggalkan sistem tersebut dan beralih ke alternatif lain (Adam dan Sekarwati, 2024).

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang dijelaskan yang terdiri dari populasi sampel, metode pemilihan sampel, dan instrumen untuk pengumpulan data statistik.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.6 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan kategori luas yang terdiri dari item atau orang dengan kualitas dan atribut tertentu yang digunakan peneliti untuk menyelidiki dan membuat kesimpulan (Alawiyah dan Canta, 2022).

Berikut ini adalah beberapa jenis populasi yang perlu dipahami:

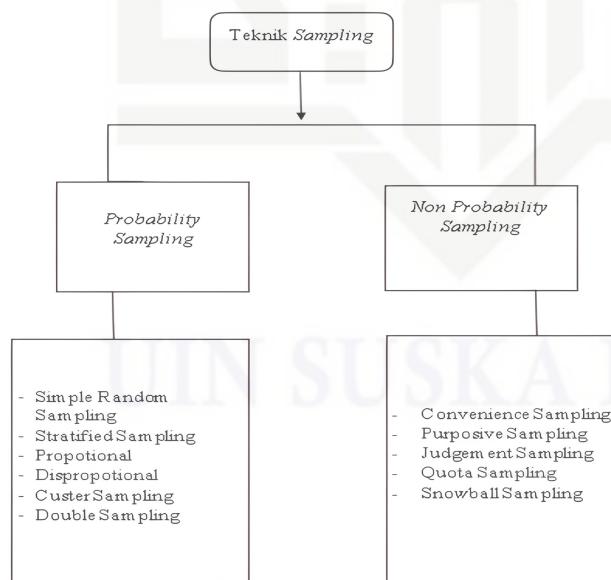
1. Populasi terbatas merupakan sumber data yang secara kuantitatif jelas terbatas, sehingga memungkinkan dilakukannya kalkulasi secara relatif.
2. Populasi tak terbatas merupakan sumber data yang tidak memiliki beberapa batasan akibatnya sulit didefinisikan secara tepat.

Berdasarkan sifatnya, populasi dapat digolongkan menjadi 2 jenis yaitu:

1. Populasi homogen adalah sumber data yang komponennya dapat dibandingkan, sehingga angka-angka kuantitatif tidak menjadi diperhatikan.
2. Populasi heterogen adalah sumber data di mana komponen-komponennya memiliki karakteristik atau keadaan yang berbeda, sehingga penting untuk mengidentifikasi batasan-batasannya dengan menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif.

2.7 Teknik Sampling

Teknik *sampling* merupakan teknik yang dapat digunakan untuk memilih sampel dan diterapkan dalam penelitian dengan berbagai jenis teknik sampling yang tersedia (Ariansidi dan Candiasa, 2023). Beberapa metode pengambilan sampel dapat dijelaskan dan ditampilkan pada Gambar 2.6.



Gambar 2.6. Teknik Sampling



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

1. *Simple Random Sampling*
Apabila anggota populasi dianggap homogen, maka pengambilan sampel ini dapat dilakukan secara acak dari setiap anggota populasi tanpa memperhitungkan strata yang ada.
2. *Proportionate Stratified Random Sampling*
Teknik ini diterapkan ketika populasi memiliki anggota atau unsur yang tidak homogen dan terbagi secara proporsional.
3. *Disproportionate Stratified Random Sampling*
Teknik ini digunakan untuk menentukan jumlah sampel ketika populasi terstratifikasi tetapi tidak proporsional.
4. *Cluster sampling (Area Sampling)*
Teknik *sampling* daerah digunakan untuk menetapkan sampel objek yang akan diteliti atau sumber data yang sangat luas.

Non-probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan kesempatan yang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih sebagai sampel. Terdapat beberapa teknik *sampling* meliputi:

1. *Sampling Sistematis*
Teknik *sampling* ini adalah metode pengambilan sampel yang menentukan sampel berdasarkan urutan anggota populasi yang telah diberi nomor.
2. *Sampling Kuota*
Sampling kuota adalah teknik pengambilan sampel dari populasi yang memiliki ciri-ciri tertentu hingga mencapai jumlah (kuota) yang diinginkan.
3. *Sampling Aksidental*
Sampling aksidental adalah teknik penentuan sampel yang bergantung pada kebetulan, di mana siapa pun yang secara kebetulan bertemu dengan peneliti dapat dijadikan sampel, asalkan orang tersebut sesuai dengan kriteria yang diperlukan sebagai sumber data.
4. *Purposive Sampling*
Purposive sampling merupakan teknik pengambilan sampel yang digunakan dengan tujuan spesifik. Sebagai contohnya jika penelitian bertujuan untuk mempelajari kedisiplinan pegawai, maka sampel yang terpilih sesuai dengan ahli di bidang kepegawaian.
5. *Sampling Jenuh*
Dalam penelitian kualitatif, pengambilan sampel jenuh adalah pendekatan pengambilan sampel di mana peneliti terus mengumpulkan data hingga tidak ada informasi baru yang terungkap. Peneliti kini yakin bahwa informasi yang memadai dikumpulkan untuk memenuhi tujuan penelitian.



6. *Snowball Sampling*

Snowball sampling merupakan teknik pengambilan sampel awal dengan jumlah informan yang sedikit, kemudian sampelnya diminta pertama kali untuk mengidentifikasi selanjutnya.

2.8 Menentukan Ukuran Sampel

Ukuran sampel yang mewakili 100% populasi adalah sama dengan jumlah anggota populasi itu sendiri. Untuk mempelajari populasi yang sangat kecil, peneliti mengambil sampel dan merepresentasikan populasi tersebut dengan jumlah sampel yang diambil (Jangku, Candiasa, dan Sunarya, 2024).

2.9 Instrumen Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini digunakan untuk menguji teori dan memberikan jawaban. Keakuratan dan ketergantungan informasi yang dikumpulkan sangat penting karena akan menjadi dasar untuk membuat kesimpulan., maka penting bagi informasi tersebut untuk akurat dan dapat dipercaya (Sari, Tariana, Hadijah, dan Dewi, 2023).

Berikut adalah beberapa pengumpulan data:

1. Wawancara

Salah satu cara untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya adalah melalui wawancara. Berikut ini adalah beberapa elemen yang dapat memengaruhi bagaimana informasi mengalir selama wawancara:

a. Pewawancara

Pewawancara yang bertugas mengumpulkan data harus mengajukan pertanyaan yang tepat dan mendorong orang yang diwawancarai untuk menjawab semua pertanyaan tersebut.

b. Responden

Responden diwajibkan untuk berbicara dengan jelas dan lengkap dalam menanggapi semua pertanyaan.

c. Pedoman wawancara

Untuk menjamin proses wawancara berjalan lancar, panduan wawancara mencakup ringkasan penelitian yang diberikan dalam bentuk beberapa pertanyaan.

d. Situasi wawancara

Waktu dan tempat wawancara terkait dengan situasi wawancara. Responden mungkin enggan menjawab pertanyaan jika pewawancara merasa tidak nyaman karena waktu dan tempat yang tidak efektif.



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Kuesioner

Kuesioner merupakan teknik pengambilan sampel yang dapat digunakan sebagai komunikasi secara tidak langsung, di mana partisipan bereaksi terhadap pertanyaan tertulis secara tidak langsung. Kuesioner didistribusikan dengan tujuan untuk memberikan informasi yang menyeluruh kepada responden tentang topik yang sedang dibahas tanpa harus khawatir memberikan jawaban yang salah (Hanum, Miranti, Fatmawati, dan Diyo, 2022). Berikut ini adalah kuesioner-kuesioner khusus:

- a. Kuesioner terstruktur menyediakan opsi jawaban untuk pertanyaan yang diajukan. Pertanyaan tersebut meminta responden untuk memilih jawaban yang paling sesuai dengan situasi mereka.
- b. Kuesioner tidak terstruktur mengajukan pertanyaan dalam bentuk terbuka. Dengan demikian, responden memiliki kebebasan untuk menjawab pertanyaan sesuai dengan pandangan pendapat mereka.

2.10 SPSS

Sebuah program yang disebut SPSS dapat digunakan untuk membuat analisis statistik, komputasi, dan pemrosesan data menjadi lebih mudah. Dari versi 6.0 hingga versi 20, SPSS telah mengalami pembaruan yang berkelanjutan. Program komputer yang disebut *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) digunakan untuk melakukan perhitungan statistik. Kemampuan program ini untuk menyelesaikan berbagai komputasi statistik, baik yang sederhana maupun yang rumit, dengan lebih cepat daripada perhitungan manusia merupakan salah satu keunggulannya (Armyoktora dan Muzakir, 2021).

2.11 Uji Validitas dan Reliabilitas

Berasal dari istilah *validity*, validitas mengacu pada tingkat akurasi alat pengukur dalam menjalankan fungsinya. Selain itu, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur adalah variabel yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Ghozali (2006), Uji validitas digunakan untuk menilai apakah suatu kuesioner valid atau tidak (Ahsyar, 2019).

Sebuah kuesioner dianggap valid jika pertanyaannya dapat mengungkapkan hal yang ingin diukur oleh kuesioner tersebut. Instrumen dianggap valid jika alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data tersebut dapat diandalkan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Untuk menentukan antara skor (nilai) setiap item pertanyaan dengan skor keseluruhan kuesioner harus diuji untuk memastikan



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

survei validitas (Ginting dan Sianturi, 2021).

Terdapat jenis pengujian validitas dalam penelitian adalah:

1. Angket

Dinyatakan valid jika nilai R hitung lebih besar daripada R tabel. Angket dianggap tidak valid jika nilai R hitung lebih kecil dari R tabel.

2. Reliabilitas

Metode untuk mengevaluasi kuesioner yang berfungsi sebagai indikator variabel atau konstruk. Jika jawaban responden terhadap kuesioner tetap konstan atau stabil sepanjang waktu, kuesioner tersebut dianggap dapat diandalkan. Stabilitas, konsistensi, presisi, dan daya prediksi suatu tes dianggap sebagai aspek dari ketergantungannya. Data yang andal dapat diperoleh dari pengukuran dengan tingkat reliabilitas yang tinggi.

2.12 Pendekatan Penelitian

Terdapat jenis - jenis pendekatan penelitian, yakni:

1. Pendekatan Kuantitatif

Penelitian yang menggunakan analisis statistik, termasuk persentase, rata-rata, chi-kuadrat, dan perhitungan statistik lainnya, dikenal sebagai metode kuantitatif. Metode kuantitatif dalam penelitian sangat berguna untuk mengukur dan menganalisis data numerik yang dapat diolah secara statistik. Dengan menggunakan berbagai teknik analisis seperti persentase, rata-rata, dan chi-kuadrat, peneliti dapat menggali hubungan antara variabel dan menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan hasil yang objektif dan dapat diukur, sehingga memberikan kejelasan dalam interpretasi data. (Hernanda dan Githa, 2022).

2. Pendekatan Kualitatif

Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai penelitian yang menawarkan wawasan yang tidak mungkin diperoleh dengan cara statistik. Proses penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan, tulisan, dan perilaku yang diamati dikenal sebagai penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena sosial dan perilaku manusia, dengan mengutamakan konteks dan makna di balik data yang dikumpulkan. Metode ini memungkinkan peneliti untuk menggali perspektif subjektif dan pengalaman individu melalui wawancara, diskusi kelompok, observasi, dan analisis dokumen. Data yang dihasilkan biasanya berupa narasi deskriptif yang memberikan wawasan kontekstual, menjelaskan bagaimana dan mengapa sesuatu terjadi (Hernanda dan Githa, 2022).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya merujuk pada studi yang telah dilakukan oleh peneliti lain, yang akan dijadikan rujukan oleh penelitian dalam menyusun penelitian ini. Adapun penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
1	Dennis kuriawan, Evi Maria	Penerapan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> Untuk Evaluasi User Interface Aplikasi Lazada	Hasil penelitian ini menemukan bahwa prinsip <i>Visibility of System Status</i> mendapatkan 1,21%, <i>prinsip Match Between System and The Real World</i> mendapatkan 1,11%, <i>prinsip User Control and Freedom</i> mendapatkan 1,27%, <i>prinsip Consistency and Standards</i> mendapatkan 1,19%, <i>prinsip Error Prevention</i> mendapatkan 1,20%, <i>prinsip Recognition Rather Than Recall</i> mendapatkan 1,37%, <i>prinsip Flexibility and Efficiency of Use</i> mendapatkan 1,37%, <i>prinsip Aesthetic and Minimalist Design</i> mendapatkan 1,33%, <i>prinsip Help Users Recognize, Diagnose, and Recover From Errors</i> mendapatkan 1,30%, <i>prinsip Help and Documentation</i> 1,12%. Jadi menurut pengguna tidak terdapat adanya masalah yang serius pada <i>user interface</i> Lazada saat digunakan.
2	Crishtoper Hendra Mayatopani	Analisis <i>User Experience</i> Pada Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil akhir penelitian ini analisis akan menghasilkan umpan balik atau opini analisis yang dapat digunakan untuk memberikan saran untuk meningkatkan Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita. Solusi yang diberikan akan meningkatkan efisiensi dan ketepatan Sistem Informasi Akademik Universitas Pradita, sehingga memudahkan mahasiswa dalam menyelesaikan tugas kuliahnya.
3	Rasmila Muhammad Nuryadi	Analisis <i>User Experience</i> Pada Aplikasi Diary Sumsel Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluations</i>	Hasil akhir dari penelitian ini memberikan tambahan yang substansial bagi pemahaman dan upaya kami untuk meningkatkan pengalaman pengguna (UX) Aplikasi Sumsel Diary, yang pada akhirnya dapat meningkatkan nilai dan penerimaan aplikasi di antara para pengguna. Aplikasi ini dapat memenuhi kebutuhan pengguna secara lebih efektif dan menawarkan manfaat yang lebih tinggi dengan mengoptimalkan pengalaman pengguna.



Tabel 2.3. Penelitian Terdahulu (Tabel Lanjutan...)

No	Peneliti	Judul	Hasil Penelitian
4	Chintiya Anatasya Dadang Yusup Adhi Rizal	Analisis <i>User Experience</i> Pada Website Himtika Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	Pengujian pengalaman pengguna di situs web Himtika mengungkap temuan studi, yang mencakup lima aspek <i>Heuristik</i> yang perlu ditingkatkan berdasarkan peringkat keparahan rata-rata dan satu aspek standar ISO 13407 dengan nilai persentase yang kurang diinginkan. Hasilnya, prototipe dibuat sebagai proposal peningkatan desain.
5	IGde Brahu- padhya Subik- sa, IGede IGedeWisnu Wardana, IGede Angga Saputra, I Made Pradnyanan- da Kevin Arnawa, I KetutSagita Narayana	Analisis Evaluasi Kepuasan Pengguna SteamOS Menggunakan Metode <i>Evaluasi Heuristic</i>	Hasil penelitian ini, terdapat pengambilan data diambil dari sampel yang diperoleh berdasarkan metode slovin mengerucut menjadi 34 responden. Penyebaran kuesioner dilakukan dengan mempergunakan google <i>form</i> . Berdasarkan 5 variabel metode <i>heuristic evaluation</i> yang diujikan menghasilkan tingkatkepuasan penggunaannya, pada variabel <i>Visibilitas</i> 79,4%, variabel <i>Realita</i> 73,4%, variabel <i>Kendali User</i> 78,4%, variabel <i>Konsisten</i> 80,3%, dan variabel <i>Fleksibel & Efisiensi</i> 80,3%, jika dianalisis secara keseluruhan maka tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem operasi Steam OS berada pada rata-rata memuaskan (puas).
6	Megawati, Siti Rubayati	Analisis Kualitas Layanan <i>E-Commerce HNI.ID</i> Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan <i>E-Servqual</i>	Hasil penelitian ini, Nilai Total <i>Electronic Service Quality (TESQ)</i> yang diperoleh adalah (0.067) dengan hasil nilai <i>TESQ</i> bernilai positif yang artinya layanan yang diberikan oleh <i>E-commerce HNI.id</i> saat ini dapat dikatakan sangat memuaskan. Dan hasil dari pengolahan data responden dihasilkan nilai <i>CSI</i> sebesar 0.79 (79%) maka nilai <i>CSI</i> berada pada kriteria 0.00-0.80 yang artinya pengguna merasa puas dengan layanan <i>E-commerce HNI.id</i> .
7	Tengku Khairil Ah- syar, Dinda Afani	Evaluasi <i>Usability</i> Website Berita <i>Online</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic Evaluation</i>	Hasil penelitian ini, Penelitian ini melibatkan lima orang pakar <i>usability</i> sebagai evaluator untuk menilai website berita <i>Online</i> . Hasil perhitungan menunjukkan proporsi masalah tertinggi yaitu pada prinsip <i>Aesthetic and Minimalist Design</i> sebesar 22%.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

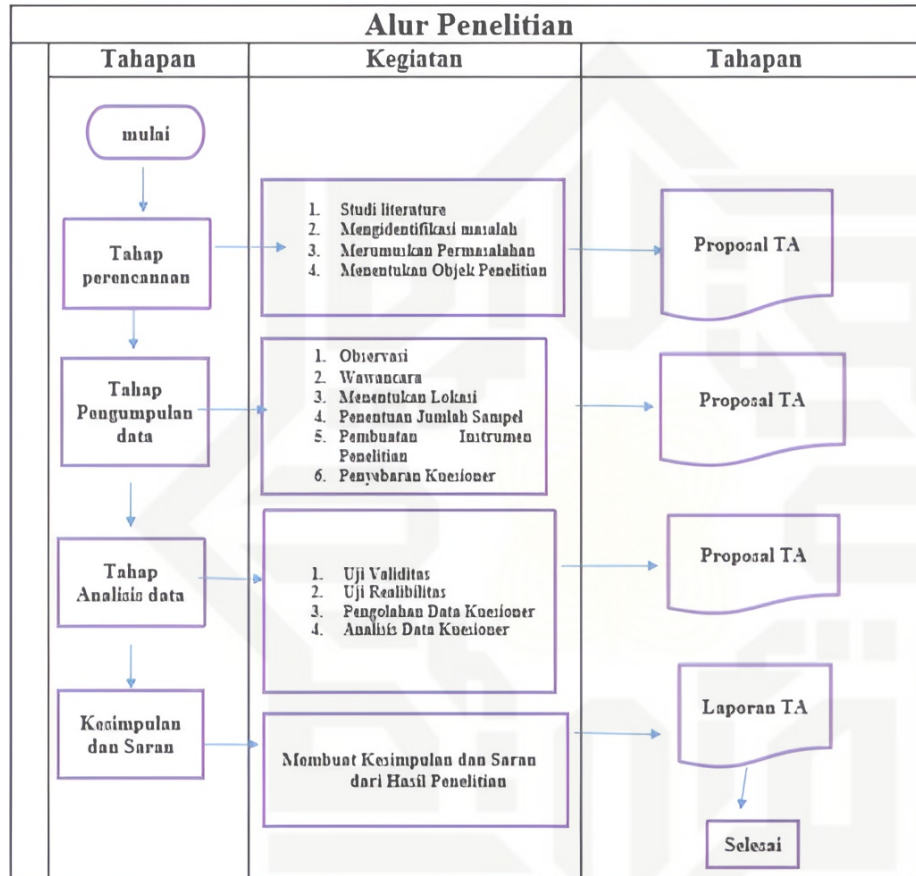
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan dari awal hingga akhir pada Gambar 3.1 menunjukkan alur penelitian.



Gambar 3.1. Alur Penelitian

Metodologi penelitian adalah proses yang dilakukan untuk menemukan kebenaran dalam suatu studi, dimulai dengan pemikiran yang menghasilkan rumusan masalah, serta didukung oleh penelitian sebelumnya. Proses ini memungkinkan data diolah dan dianalisis sehingga dapat diambil kesimpulan. Prof. Dr. Suryana (2012) menjelaskan bahwa metode penelitian adalah suatu langkah untuk memperoleh pengetahuan ilmiah. Sementara itu, Sugiyono (2012) menyatakan bahwa metodologi penelitian merupakan langkah ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan manfaat tertentu.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Tahap Perencanaan

Pada tahapan perencanaan, peneliti akan merencanakan apa saja hal-hal yang ingin diteliti, menetapkan tujuan, dan apa saja yang perlu dilakukan untuk melaksanakan penelitian tersebut. Adapun tahapan pada tahap perencanaan ini ialah sebagai berikut:

1. Studi Literatur

Hal pertama sekali yang dilakukan peneliti ialah studi literatur. Dengan membaca penelitian-penelitian terdahulu, peneliti mendapatkan informasi dan memahami latar belakang penelitian. Studi literatur juga membantu peneliti merumuskan pernyataan, merinci tujuan penelitian, dan membuat metodologi penelitian yang baik dan benar, seperti pada Lampiran B. Pada fase ini, peneliti merumuskan masalah, tujuan, dan batasan masalah yang ingin diteliti. Permasalahan dapat diketahui setelah melakukan identifikasi aplikasi, seperti wawancara dan penyebaran kuesioner kepada pengguna game PUBG MOBILE.

2. Merumuskan Permasalahan

Setelah memperoleh data dari hasil wawancara atau penyebaran kuesioner, tahapan selanjutnya adalah merumuskan masalah dan menentukan pokok dari permasalahan tersebut dalam penelitian ini.

3. Menentukan Objek Penelitian

Objek penelitian yang digunakan adalah para pengguna game PUBG MOBILE, seperti pada Lampiran A.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Melakukan Observasi

Pertama sekali untuk mendapatkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada penelitian ini, hal yang dilakukan pertama adalah melakukan observasi, seperti melakukan observasi pada ulasan komentar di aplikasi maupun melakukan observasi di lapangan yang berkaitan dengan apa yang ingin diteliti.

2. Melakukan Wawancara

Wawancara merupakan sebuah kegiatan atau proses tanya jawab yang dilakukan antara dua orang atau lebih. Kegiatan ini biasanya bertujuan untuk Mendapatkan informasi penelitian yang dilakukan.

3. Menentukan Lokasi

Penelitian ini secara langsung dilakukan di Pekanbaru dengan melibatkan



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

para pengguna game PUBG MOBILE, yang dimana para pengguna game PUBG MOBILE menjadi objek analisis yang akan digunakan dalam penelitian.

4. Penentuan Jumlah Sampel

Dalam melakukan penelitian pasti ada suatu target berapa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian. Jumlah populasi yang diperoleh dalam penelitian ini meliputi, pelajar, mahasiswa, pekerja, ataupun masyarakat umum, yang dimana mereka harus sebagai pengguna game PUBG MOBILE. Rumus yang digunakan pada penelitian ini adalah rumus *Lemeshow*. Rumus *Lemeshow* ialah sebuah metode yang biasanya digunakan dalam penelitian untuk menghitung jumlah populasi yang tidak diketahui atau tidak terbatas. Dalam hal ini, peneliti akan menghitung jumlah sampel pengguna game PUBG MOBILE di Pekanbaru. Adapun rumus *Lemeshow* untuk menghitung sampel yang tidak diketahui terdapat pada Persamaan (3.1).

$$n = \frac{Z^2 \times P(1 - P)}{d^2} \tag{3.1}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

Z = skor Z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = maksimal estimasi = 0,5

d = *alpha* (0,10) atau *sampling error* 10%

Untuk mengetahui seberapa banyak jumlah sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini akan ditentukan oleh nilai maksimal estimasi yang digunakan dan juga tingkatan *error* yang digunakan.

5. Merancang dan Membuat Instrumen Penelitian

Kuesioner dirancang dan dibuat berdasarkan 10 variabel *Heuristic* yang akan diteliti yaitu, *Visibility of Status System* terdapat 4 pernyataan, *Matchi Between System and Real Word* 3 pernyataan, *User Control and Freedom* terdapat 2 pernyataan, *Consistency and Standards* terdapat 2 pernyataan, *Error Prevention* terdapat 2 pernyataan. *Recognition Rather Than Recall* terdapat 2 pernyataan, *Flexibility and Efficiency of Use* terdapat sebuah pernyataan, *Aesthetic and Minimalist Design* terdapat 18 pernyataan, *Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors* terdapat sebuah pernyataan, dan *Help and Documentation* terdapat sebuah pernyataan Teknik pengukuran pada kuesioner ini menggunakan skala *likert*. Penyebaran kuesioner ini akan disebarakan kepada objek penelitian yaitu pengguna game PUBG



MOBILE di Pekanbaru.

3.4 Tahap Analisa

Peneliti melakukan proses pengukuran terhadap instrument penelitian dengan melakukan uji validitas dan uji reliabilitas, dan juga melakukan pengolahan dan analisis data penelitian. Pernyataan yang terdapat pada instrument penelitian diambil dari metode *Heuristic Evaluation*, yang terdapat 10 variabel yaitu, *Visibility of Status System, Matchi Between System and Real Word, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help User Recognize, Diagnose and Recover From Errors*, dan *Help and Documentation*.

Uji instrument penelitian dapat dilakukan dengan uji validitas dan uji reliabilitas yang dimana peneliti mengguna *software* SPSS. berikut ini menjelaskan tentang uji validitas dan reliabilitas:

1. Uji Validitas

Uji validitas ialah sebuah konsep yang digunakan untuk evaluasi kualitas penelitian. Uji validitas biasanya digunakan untuk mengukur suatu riset. Arti dari validitas adalah alat ukur yang menunjukkan ketepatan atau akurasi dari instrument penelitian yang akan digunakan. Dalam penelitian kuantitatif, uji validitas dilakukan pada instrument penelitian seperti, kuesioner, angket, atau skala uji. Uji validitas biasanya dilakukan melalui Software SPSS. Suatu pernyataan dianggap valid jika nilai *r*-hitung melebihi *r*-tabel, dengan nilai signifikan sebesar 5% (0,05). Selanjutnya, apabila data dianggap sah, langkah selanjutnya ialah melakukan analisis. Jika ditemukan pernyataan yang tidak sah, perlu adanya perbaikan hingga mencapai tingkat validitas yang diinginkan.

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah sebuah indeks yang menunjukkan sejauh mana alat ukur dapat dipercaya (Janna dan Herianto, 2021). Alat ukur yang memiliki reliabilitas tinggi berarti alat ukur yang menghasilkan hasil yang konsisten, alat ukur dikatakan reliabilitas jika menghasilkan hasil yang sama meski di ukur berkali-kali. Biasanya sebelum dilakukan uji reliabilitas data, dilakukan uji validitas data. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan uji reliabilitas data. Namun, apabila data yang diukur tidak valid, maka tidak perlu dilakukan uji validitas data.

3. Pengolahan Data

Tahapan ini akan dilakukan ketika peneliti telah mendapatkan data dar-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

i penyebaran kuesioner yang diisi oleh para pengguna game PUBG MOBILE. Pengolahan data ini peneliti menggunakan *Software* SPSS sebagai alat ukur apakah data yang diolah itu valid atau tidak.

3.5 Kesimpulan dan saran

Tahap ini adalah fase terakhir dalam penelitian, di mana penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan hasil yang telah diteliti sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditentukan. Dengan demikian, penulis dapat menyampaikan kesimpulan dan saran yang dihasilkan dari penelitian ini sebagai solusi.





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi pengalaman pengguna pada game PUBG MOBILE dengan metode *Heuristic Evaluation* diperoleh sebagai berikut:

1. Kualitas pengalaman pengguna di PUBG MOBILE didasarkan pada sejumlah prinsip *heuristik*, termasuk *Visibility of System*, *Match Between The System*, *User Controll and Freedom*, dan aspek lainnya.
2. Hasil uji validitas dan reliabilitas mengindikasikan bahwa semua item dalam kuesioner adalah valid dan reliabel, dengan skor rata-rata berada dalam kategori "baik". Namun, ada beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti konsistensi antar elemen desain dan efisiensi penggunaan.
3. Pengguna memberikan umpan balik positif terhadap aspek desain dan grafis aplikasi, namun juga mencatat adanya beberapa masalah teknis seperti bug dan keterlambatan loading yang mengurangi kenyamanan saat bermain.
4. Faktor pencegahan kesalahan dan bantuan serta dokumentasi memperoleh skor tinggi, menunjukkan bahwa game ini cukup efektif dalam memberikan panduan kepada pengguna untuk menghindari kesalahan.

5.2 Saran

Berikut ini adalah beberapa saran berdasarkan hasil penelitian yaitu:

1. Perbaiki Sistem, tingkatkan stabilitas sistem untuk meminimalkan bug dan masalah teknis seperti *force close* atau penurunan FPS, khususnya pada perangkat dengan spesifikasi rendah.
2. Desain yang Konsisten, pastikan elemen desain seperti warna, ikon, dan tata letak konsisten di seluruh antarmuka game untuk meningkatkan pengalaman pengguna baru.
3. Optimisasi *Loading*, kurangi waktu *loading* dengan optimasi kode dan manajemen data, agar pengguna dengan perangkat spesifikasi menengah ke bawah tetap mendapatkan pengalaman bermain yang optimal.
4. Pengayaan Dokumentasi, tambahkan lebih banyak panduan interaktif di dalam game untuk membantu pengguna baru memahami fitur dan pengaturan game dengan lebih mudah.



DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R. A. F., dan Sekarwati. (2024). Analisis pengalaman pengguna pada aplikasi kfcku dengan metode heuristic evaluation. *Jurnal Teknik dan Science*, 3(1), 25–30.
- Ahsyar, T. K. (2019). Evaluasi usability sistem informasi akademik siam menggunakan metode heuristic evaluation. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan industri* (hal. 163–170).
- Akbar, R. A. (2019). Evaluasi user experience pada game pubg mobile menggunakan metode cognitive walkthrough. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(2), 1660–1668.
- Alawiyah, F. F., dan Canta. (2022). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi shopee menggunakan metode user experience questionnaire (ueq). *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(4), 344–350.
- Ariansidi, M., dan Candiasa. (2023). Analisis usability pada sistem informasi lapor-bup menggunakan performance measurement, retrospective think aloud dan user experience questionnaire. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 3(6), 754–764.
- Armyoktora, L., dan Muzakir. (2021). Evaluasi user experience menggunakan pendekatan heuristic pada sistem informasi akademik universitas bina darma Palembang. *Journal of Software Engineering Ampera*, 2(3), 154–165.
- Darwin, N., dan Pratama. (2024). Komunikasi interpersonal pemain game pubg mobile dalam meningkatkan strategi permainan di deoxys e-sports. *Jurnal Penelitian Ilmu Sosial dan Eksakta*, 3(2), 141–150.
- Ginting, L. M., dan Sianturi. (2021). Perbandingan metode evaluasi usability antara heuristic evaluation dan cognitive walkthrough. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 11(2), 146–157.
- Hanum, A. L., Miranti, T. K., Fatmawati, D., dan Diyo. (2022). Analisis user experience aplikasi mobile peduli lindungi menggunakan heart metrics. *Jurnal Syntax Admiration*, 3(2), 362–372.
- Herawan, M. H., dan Rachman. (2021). Pengaruh nilai virtual item terhadap intensi pembelian virtual item dalam game online pubg mobile. *Inobis: Jurnal Inovasi Bisnis Dan Manajemen Indonesia*, 5(1), 1–12.
- Hernanda, I. P. A. R., dan Githa. (2022). Analisis usability bprgianyar.com menggunakan heuristic evaluation dan pendekatan human-centered design. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi)*, 9(3), 2397–2411.
- Husin, B. S., Husin. (2024). Analisis user experience pada website dinas pember-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dayaan masyarakat dan desa kabupaten sumabawa dengan heuristic evaluation. *BIOS: Jurnal Teknologi Informasi dan Rekayasa Komputer*, 5(1), 30–39.

- Jangku, W. S., Candiasa, I. M., dan Sunarya. (2024). Evaluasi kualitas e-government menggunakan metode e-govqual, importance performance analysis (ipa) dan heuristic evaluation. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(4), 2294–2306.
- Lim, K. H., dan Setiyawati, N. (2022). Perancangan user experience aplikasi mobile majuli menggunakan metode design thinking. *Journal of Information Technology Ampara*, 3(2), 108–123.
- Maulidiyah, N. F. A., dan Singasatia, D. (2022). Analisis pengaruh user experience terhadap kepuasan pengguna mobile application vlive menggunakan model scsi: Analysis of user experience effect on users of vlive mobile application using the scsi model. *MALCOM: Indonesian Journal of Machine Learning and Computer Science*, 2(2), 28–34.
- Megawati, M., dan Rubayati, S. (2020). Analisis kualitas layanan e-commerce hni. id terhadap kepuasan pengguna menggunakan e-servqual. *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, 6(2), 205–212.
- Pane, G. R. S. (2023). Interpersonal communication between pubg mobile online game players on team bee. *Daengku: Journal of Humanities and Social Sciences Innovation*, 3(4), 614–619.
- Putri, A., dan Indriyanti. (2022). Evaluasi usability aplikasi btn mobile dengan metode user experience questionnaire dan heuristic evaluation. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 3(2), 49–59.
- Sari, L. A., Tariana, N. N., Hadijah, S. H., dan Dewi. (2023). Evaluation of user experience on taspen otentikasi application using user experience questionnaire (case study of pt. taspen (persero)). Dalam *2023 ieee 9th international conference on computing, engineering and design (icced)* (hal. 1–6).
- Tambunan, G. R., dan Ginting. (2021). Perbandingan metode heuristic evaluation dengan cognitive walkthrough dalam melakukan evaluasi usability terhadap sistem informasi rumah sakit del egov centre berbasis mobile. Dalam *Seminar nasional teknologi informasi komunikasi dan administrasi (seminastika)* (hal. 99–106).
- Wijayanti, Y., dan Suyoto. (2023). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi seluler visiting jogja menggunakan metode user experience questionnaire (ueq). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17.
- Yolanovia, D., dan Indriyanti. (2021). Evaluasi user experience aplikasi tix id

menggunakan metode heuristic evaluation. *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 2(3), 8–13.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A TAMPILAN APLIKASI



Gambar A.1. Tampilan Aplikasi Berupa PUBG MOBILE



Gambar A.2. Tampilan Permainan PUBG MOBILE

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B

KUESIONER DAN DOKUMENTASI



Gambar B.1. Kuesioner Penelitian Berupa Google *Form*



Gambar B.2. Foto Wawancara Pengguna PUBG MOBILE



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Danil Risaldi, lahir di Kota Batam, Kepulauan Riau pada tanggal 04 Juli 2001. Peneliti merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Pengalaman Pendidikan dimulai dengan menyelesaikan Sekolah Dasar di SDN 002 Nongsa Kota Batam pada tahun 2007-2013. Sekolah Menengah Pertama di SMPN 25 Pekanbaru pada tahun 2013-2016. Sekolah Menengah Kejuruan jurusan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) di SMKN Perpajakan Riau pada tahun 2016- 2019. Pendidikan Sarjana di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tahun 2020-2024. Selama masa studi telah melaksanakan Kerja Praktek (KP) di Kantor Kementerian Agama Pekanbaru. Disamping itu, mengikuti Pengabdian Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Lubuk Keranji Kabupaten Pelalawan, Kecamatan Sorek. Berkat dukungan dan *do'a* dari kedua orang tua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi yang berjudul *Evaluasi User Experience Pada Game Playerunknown's Battleground (PUBG) Mobile Menggunakan Metode Heuristic Evaluation*. Semoga Laporan Tugas Akhir ini bisa memberikan pengetahuan yang positif pada dunia pendidikan dan perkembangan teknologi yang baru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.