

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM
ROBLOX MENGGUNAKAN METODE
USER-CENTERED DESIGN (UCD)**

SKRIPSI SARJANA KOMPUTER

Oleh
Nasywa Yumna Kamilah
227006516109



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
UNIVERSITAS NASIONAL**

2026

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM
ROBLOX MENGGUNAKAN METODE
USER-CENTERED DESIGN (UCD)**

SKRIPSI

Karya ilmiah sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer dari Fakultas Teknologi Komunikasi dan
Informatika

Oleh
Nasywa Yumna Kamilah



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA**

UNIVERSITAS NASIONAL

2026

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS SARJANA

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM ROBLOX
MENGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

(UCD)



PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir dengan judul:

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM ROBLOX MENGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN

(UCD)

Yang dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional, sebagaimana yang saya ketahui adalah bukan merupakan tiruan atau publikasi dari Tugas Akhir yang pernah diajukan atau dipakai untuk mendapatkan gelar di lingkungan Universitas Nasional maupun perguruan tinggi atau instansi lainnya, kecuali pada bagian – bagian tertentu yang menjadi sumber informasi atau acuan yang dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 24 Februari 2026



Nasywa Yumna Kamilah

NPM. 227006516109

LEMBAR PERSETUJUAN REVIEW AKHIR


LEMBAR PERSETUJUAN REVIEW AKHIR

Tugas Akhir dengan judul:

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM ROBLOX MENGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN (UCD)

Dibuat untuk melengkapi salah satu persyaratan menjadi Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional. Tugas Akhir ini diujikan pada Sidang Review Akhir Semester Ganjil 2025-2026 pada tanggal 24 Februari Tahun 2026

Dosen Pembimbing 1


Yunan Fauzi Wijaya, S.Kom., MMSI
NIDN: 0329067604

Ketua Program Studi


Dr. Ir. Andrianingsih, S.Kom., MMSI
NIDN: 0303097902

UNIVERSITAS NASIONAL

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI

Nama : Nasywa Yumna Kamilah
NPM : 227006516109
Fakultas/Akademi : Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika

Program Studi : Sistem Informasi

Tanggal Sidang : 24 Februari 2026




JUDUL DALAM BAHASA INDONESIA :

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA PLATFORM ROBLOX
MENGUNAKAN METODE USER-CENTERED DESIGN
(UCD)

JUDUL DALAM BAHASA INGGRIS :

*EVALUATING USER EXPERIENCE ON THE ROBLOX
PLATFORM USING THE USER-CENTERED DESIGN (UCD)
METHOD*

TANDA TANGAN DAN TANGGAL

Pembimbing 1	Ka. Prodi	Mahasiswa
TGL : 02 Maret 2026	TGL : 02 Maret 2026	TGL : 02 Maret 2026
		

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat, rahmat, dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika, Universitas Nasional. Adapun judul skripsi yang disusun oleh penulis sebagai bentuk pelaksanaan tugas akhir pada Program Studi Sistem Informasi adalah “Evaluasi User Experience pada Platform Roblox Menggunakan Metode *User-Centered Design* (UCD)”.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat berbagai tantangan dan keterbatasan yang dihadapi. Namun, berkat doa, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak, skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. El Amry Bermawi Putera, M.A., selaku Rektor Universitas Nasional.
2. Bapak Dr. Agung Triayudi, S.Kom., M.Kom., selaku Dekan Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional.
3. Ibu Dr. Andrianingsih, S.Kom., MMSI., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional.
4. Bapak Yunan Fauzi Wijaya, S.Kom., MMSI., selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan, arahan, waktu, serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen dan staf Fakultas Teknologi Komunikasi dan Informatika Universitas Nasional yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pelayanan, serta bantuan selama penulis menempuh masa perkuliahan.
6. Abi tercinta, Bapak Abdullah, cinta pertama dan panutan hidup penulis. Sosok yang dengan ketulusan tanpa batas senantiasa menjadi pelindung, teladan, sekaligus sumber kekuatan dalam setiap langkah kehidupan

penulis. Doa yang tak pernah terputus, kerja keras yang penuh keikhlasan, serta setiap pengorbanan yang Abi berikan menjadi pondasi kokoh yang menguatkan penulis untuk bertahan dalam setiap ujian dan menyelesaikan skripsi ini. Setiap pencapaian yang diraih penulis merupakan buah dari kasih sayang, dukungan, dan doa Abi yang tak pernah lelah mengiringi.

7. Umi tercinta, Ibu Rofidah, rumah paling hangat dan tempat pulang terbaik bagi penulis sepanjang hayat. Kasih sayang yang tak pernah surut, doa yang lembut namun penuh kekuatan, serta ketulusan yang senantiasa mengalir menjadi cahaya dalam perjalanan penulis. Terima kasih atas cinta, kesabaran, dan keikhlasan yang tak terhingga. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti, rasa syukur, dan cinta yang mendalam kepada Umi.
8. Teman-teman seperjuangan Program Studi Sistem Informasi angkatan 2022, khususnya Aini Ajizah, Aulia Army, Reza Ali, Anggita Dwi, Icha Fadhlilah, Lutvhia Amanda, Difa Fariska, dan Riani Nur, yang telah menjadi bagian penting dalam perjalanan akademik penulis. Terima kasih atas kebersamaan yang terjalin dalam suka maupun duka, tawa di sela kelelahan, diskusi panjang yang penuh semangat, serta dukungan tanpa pamrih yang menguatkan langkah penulis hingga tahap akhir ini. Setiap cerita perjuangan yang terukir bersama kalian akan selalu menjadi kenangan berharga yang tak terlupakan.
9. Sahabat-sahabat penulis di luar kampus, yaitu Adinda Shaliha dan Alya Annisa, yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta perhatian kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan dukungan emosional yang tulus, baik dalam bentuk doa, nasihat, maupun kehadiran di saat penulis menghadapi kelelahan dan kesulitan dalam menyelesaikan penelitian ini.
10. Komunitas Roblox MSB yang telah membantu dan mendukung pelaksanaan penelitian ini, terutama dalam proses pengumpulan data. Terima kasih atas kerja sama, partisipasi, serta perhatian yang diberikan kepada penulis, baik secara teknis maupun secara emosional, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Sistem Informasi dan kajian pengalaman pengguna (user experience).



Bekasi, 10 Februari 2026

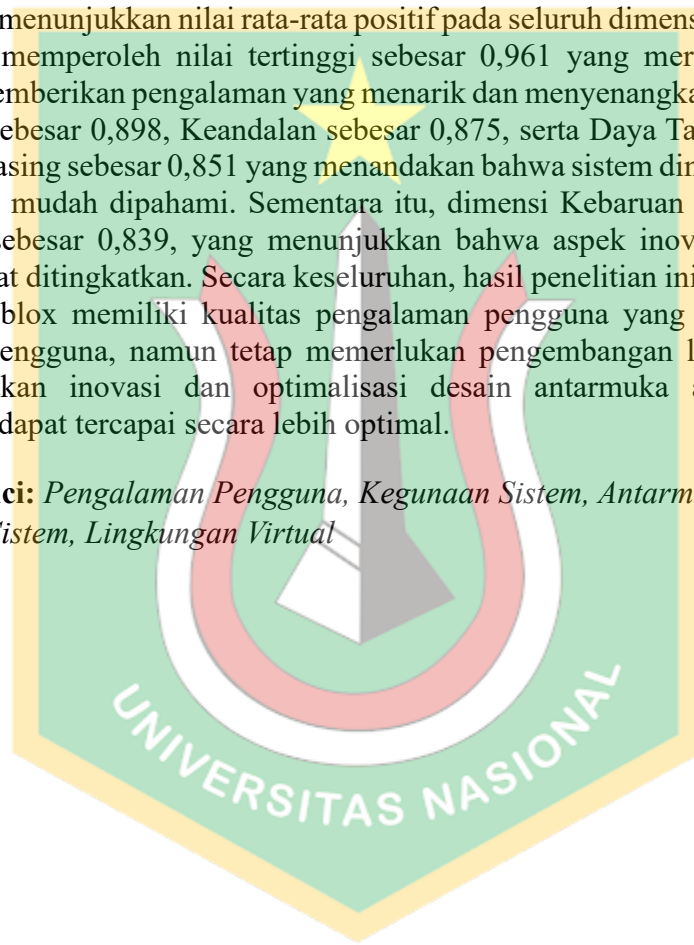
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Nasywa Yumna Kamilah'.

Nasywa Yumna Kamilah

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada platform Roblox dengan menggunakan pendekatan Perancangan Berpusat pada Pengguna, dengan pengumpulan data melalui kuesioner yang diisi oleh 154 responden pengguna aktif Roblox. Instrumen yang digunakan terdiri atas Skala Kegunaan Sistem dan Kuesioner Pengalaman Pengguna, di mana Skala Kegunaan Sistem menghasilkan nilai rata-rata sebesar 69,04 yang termasuk dalam kategori baik, sehingga mengindikasikan bahwa tingkat kegunaan Roblox dinilai cukup baik meskipun masih memerlukan perbaikan, khususnya pada aspek konsistensi antarmuka dan kemudahan navigasi. Hasil pengukuran Kuesioner Pengalaman Pengguna menunjukkan nilai rata-rata positif pada seluruh dimensi, dengan dimensi Stimulasi memperoleh nilai tertinggi sebesar 0,961 yang merefleksikan bahwa Roblox memberikan pengalaman yang menarik dan menyenangkan, diikuti dimensi Efisiensi sebesar 0,898, Keandalan sebesar 0,875, serta Daya Tarik dan Kejelasan masing-masing sebesar 0,851 yang menandakan bahwa sistem dinilai cukup efisien, andal, dan mudah dipahami. Sementara itu, dimensi Kebaruan memperoleh nilai terendah sebesar 0,839, yang menunjukkan bahwa aspek inovasi dan kebaruan masih dapat ditingkatkan. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa Roblox memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik berdasarkan persepsi pengguna, namun tetap memerlukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan inovasi dan optimalisasi desain antarmuka agar pengalaman pengguna dapat tercapai secara lebih optimal.

Kata Kunci: *Pengalaman Pengguna, Kegunaan Sistem, Antarmuka Digital, Evaluasi Sistem, Lingkungan Virtual*



ABSTRACT

This study aimed to evaluate the user experience of the Roblox platform using a User-Centered Design approach, with data collected via questionnaires administered to 154 active Roblox users. The instruments employed were the System Usability Scale (SUS) and the User Experience Questionnaire (UEQ), with the SUS yielding an average score of 69.04, which falls within the “good” or above-average usability range and indicates that Roblox is perceived as reasonably usable, although improvements are still needed, particularly regarding interface consistency and ease of navigation. The UEQ results showed positive mean scores across all user experience dimensions, where Stimulation achieved the highest value at 0.961, suggesting that Roblox provides an engaging and enjoyable experience, followed by Efficiency at 0.898, Dependability at 0.875, and both Attractiveness and Perspicuity at 0.851, indicating that the system is considered efficient, reliable, and easy to understand. The Novelty dimension obtained the lowest score at 0.839, implying that aspects of innovation and perceived newness on the platform still require enhancement. Overall, the findings indicate that Roblox offers a generally good level of user experience from the users’ perspective, yet further development remains necessary to strengthen innovation and optimize interface design so that the user experience can be maximized.

Keywords: *User Satisfaction, System usability, Digital interface, System Evaluation, Virtual Environment*



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR	ii
LEMBAR PERSETUJUAN REVIEW AKHIR.....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN JUDUL YANG TIDAK ATAU YANG DIREVISI ..	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan.....	5
1.5 Manfaat dan Kontribusi Penelitian.....	6
1.6 Batasan Masalah.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Kajian Teoretis.....	9
2.1.1 Sistem Informasi dan Teknologi Digital	9
2.1.2 Konsep User experience (UX).....	9
2.1.3 <i>User-Centered Design</i> (UCD)	10
2.1.4 Evaluasi Pengalaman Pengguna (<i>User experience Evaluation</i>).....	11
2.1.5 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	13
2.1.6 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	14
2.1.7 Platform Roblox sebagai Objek Penelitian.....	17
2.1.8 Skala dan Pengukuran UX.....	17
2.1.9 Proses Pengambilan Data UX.....	18
2.2 Kajian Literatur	19
2.2.1 Kajian Literatur Nasional	19
2.2.2 Kajian Literatur Internasional.....	21
2.3 Kerangka Pemikiran Penelitian	22
2.4 Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Jadwal dan Timeline Penelitian.....	26

3.2 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	26
3.3 Objek dan Subjek Penelitian	27
3.4 Populasi dan Sampel	28
3.5 Variabel dan Definisi Operasional.....	29
3.6 Instrumen Penelitian.....	30
3.6.1 <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	31
3.6.2 <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	32
3.6.3 Adaptasi Desain Kuesioner UEQ	33
3.7 Prosedur Pengumpulan Data	34
3.8 Teknik Analisis Data.....	36
3.8.1 Analisis Data <i>System Usability Scale</i> (SUS)	36
3.8.2 Analisis Data <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	37
3.8.3 Transformasi dan Normalisasi Skor UEQ	38
3.8.4 Interpretasi Hasil Berdasarkan Prinsip UCD.....	39
3.8.5 Penyajian dan Pengaitan dengan Bab IV.....	40
3.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	40
3.10 Implikasi Penelitian.....	41
3.10.1 Implikasi Akademis	41
3.10.2 Implikasi Praktis	42
3.11 Etika Penelitian.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Hasil Analisis Data Responden	44
4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	47
4.2.1 Statistik Deskriptif SUS.....	47
4.2.2 Statistik Deskriptif UEQ.....	48
4.3 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	49
4.3.1 Uji Validitas Instrumen SUS.....	49
4.3.2 Uji Reliabilitas Kuesioner	53
4.4 Hasil Pengolahan Data	55
4.4.1 Perhitungan dan Analisis Data SUS	55
4.4.2 Perhitungan dan Analisis Data UEQ.....	62
4.5 Analisis Masalah dan Faktor-Faktor UX.....	76
4.5.1 Masalah UX yang Ditemukan	77
4.5.2 Penyebab Masalah UX	78
4.5.3 Hubungan Antar Skala dan Dampaknya terhadap UX	78
4.6 Analisis Hipotesis Berdasarkan Data Deskriptif	79
4.7 Rekomendasi Perbaikan UX	81
4.7.1 Rekomendasi Berdasarkan Hasil SUS.....	81
4.7.2 Rekomendasi Perbaikan Berdasarkan UEQ	82
BAB V KESIMPULAN & SARAN	85
5.1 Kesimpulan.....	85

5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	92



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Pertumbuhan Pengguna Aktif Harian Roblox 2019–2024.....	2
Gambar 2. 1	Diagram UX Honeycomb (Morville, 2004).....	10
Gambar 2. 2	Diagram Siklus UCD menurut ISO 9241-210	11
Gambar 2. 3	Tampilan Kuesioner System Usability Scale (SUS)	14
Gambar 2. 4	Struktur Skala User Experience Questionnaire (UEQ)	15
Gambar 2. 5	Kuesioner 26 Pertanyaan UEQ	16
Gambar 3. 2	Alur Prosedur Pengumpulan Data Penelitian	35
Gambar 3. 3	Interpretasi Skor SUS.....	37
Gambar 4. 1	Diagram Pie Usia	44
Gambar 4. 2	Diagram Pie Jenis Kelamin	45
Gambar 4. 3	Diagram Pie Domisili Responden	45
Gambar 4. 4	Diagram Pie Lama Menggunakan Roblox	46
Gambar 4. 5	Diagram Pie Frekuensi Penggunaan per Minggu.....	46
Gambar 4. 6	Analisis Reliabilitas SUS	53
Gambar 4. 7	Analisis Reliabilitas UEQ.....	54
Gambar 4. 8	Interpretasi Skor SUS.....	61
Gambar 4. 9	Distribusi Jawaban per Item.....	67
Gambar 4. 10	Grafik Hasil Interpretasi Data	71
Gambar 4. 11	Grafik Hasil Benchmark UEQ	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Instrumen Evaluasi UX: SUS dan UEQ.....	12
Tabel 2. 2 Perbandingan Skala SUS dan UEQ.....	18
Tabel 2. 3 Kajian Literatur Nasional	20
Tabel 2. 4 Kajian Literatur Internasional	21
Tabel 3. 1 Timeline.....	26
Tabel 3. 2 Karakteristik Subjek Penelitian	27
Tabel 3. 3 Definisi Operasional Variabel Penelitian	30
Tabel 3. 4 Struktur Instrumen SUS	31
Tabel 3. 5 Struktur Instrumen UEQ	33
Tabel 3. 6 Pola Orientasi Tampilan Kuesioner UEQ	34
Tabel 3. 7 Kategori Interpretasi Skor SUS.....	37
Tabel 3. 8 Kategori Interpretasi Skor UEQ.....	38
Tabel 3. 9 Konversi Skor Mentah UEQ ke Skala Bipolar.....	39
Tabel 4. 1 Statistik Deskriptif SUS	47
Tabel 4. 2 Statistik Deskriptif UEQ	48
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen SUS.....	49
Tabel 4. 4 Hasil Uji Validitas Attractiveness.....	50
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Perspicuity	50
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Efficiency.....	51
Tabel 4. 7 Hasil Uji Validitas Dependability.....	51
Tabel 4. 8 Hasil Uji Validitas Stimulation.....	52
Tabel 4. 9 Hasil Uji Validitas Novelty.....	52
Tabel 4. 10 Hasil Uji Reliabilitas SUS.....	53
Tabel 4. 11 Hasil Uji Reliabilitas UEQ.....	54
Tabel 4. 12 Skor Asli Kuesioner SUS.....	56
Tabel 4. 13 Hasil Perhitungan Skor SUS	58
Tabel 4. 14 Tabel Sheet Data Responden pada Data Analysis Tool.....	63
Tabel 4. 15 Tabel Sheet Transformed Data pada Data Analysis Tool	65
Tabel 4. 16 Distribusi Jawaban	66
Tabel 4. 17 Hasil Perhitungan Mean, Variance, dan Standard Deviation UEQ	69
Tabel 4. 18 Skala UEQ (Mean dan Variance)	70
Tabel 4. 19 Nilai Pragmatic dan Hedonic Quality	72
Tabel 4. 20 Scale Consistency.....	74
Tabel 4. 21 Hasil Benchmark UEQ.....	75
Tabel 4. 22 Temuan Masalah UX Berdasarkan UEQ.....	77
Tabel 4. 23 Rekomendasi Perbaikan Berdasarkan SUS.....	82