

**EVALUASI *USABILITY* PADA GAME *NIGHT'S REACH*  
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* DAN  
*USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**TUGAS AKHIR**

**Oleh:**

**MUHAMMAD AZMI HAIDAR**

**1810817310003**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN**

**2024**

**EVALUASI *USABILITY* PADA GAME *NIGHT'S REACH*  
MENGUNAKAN METODE *HEURISTIC EVALUATION* DAN  
*USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

**TUGAS AKHIR**

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat  
Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi

**Oleh:**

**MUHAMMAD AZMI HAIDAR**

**1810817310003**



**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
BANJARMASIN  
2024**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Muhammad Azmi Haidar  
NIM : 1810817310003  
Fakultas : Teknik  
Prodi : Teknologi Informasi  
Judul Tugas Akhir : Evaluasi *Usability* Pada *Game Night's Reach*  
Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*  
dan *User Experience Questionnaire* (UEQ)  
Pembimbing Utama : Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, Mei 2024

Muhammad Azmi Haidar

NIM. 1810817310003

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

### SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

Evaluasi *Usability* Pada *Game Night's Reach* Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*  
dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

oleh

Muhammad Azmi Haidar (1810817310003)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 28 Mei 2024 dan  
dinyatakan

L U L U S

#### Komite Penguji :

Ketua : Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.  
NIP 198411202015042002

Anggota 1 : Nurul Fathanah Mustamin, S.Pd., M.T.  
NIP 199110252019032018

Anggota 2 : Eka Setya Wijaya, S.T., M.Kom.  
NIP 198205082008011010

Pembimbing : Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.  
Utama NIP 199307032019031011



11 JUN 2024

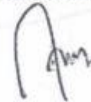
Banjarbaru, .....  
diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang  
Akademik



Dr. Mahmud, S.T., M.T.  
NIP. 197401071998021001

Koordinator Program Studi  
S-1 Teknologi Informasi.



Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.  
NIP 199307032019031011

# PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

PERSETUJUAN TUGAS AKHIR

EVALUASI *USABILITY* PADA *GAME NIGHT'S REACH* MENGGUNAKAN  
METODE *HEURISTIC EVALUATION* DAN *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE (UEQ)*

OLEH  
MUHAMMAD AZMI HAIDAR  
NIM. 1810817310003

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan  
disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 10 Mei 2024

Pembimbing Utama



Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.  
NIP. 199307032019031011

## ABSTRAK

Game *Night's Reach* yaitu sebuah permainan dengan genre Survival Horror yang mengutamakan eksplorasi. Permainan ini akan berlatar tempat pada lingkungan lahan basah yang dibuat secara procedural, Agar dapat mengetahui sejauh mana fungsi yang bisa digunakan pada game tersebut, maka penelitian ini akan melakukan evaluasi terkait *usability*. *Usability* yaitu sebuah karakteristik yang digunakan untuk menilai seberapa mudahnya pengguna dapat menggunakan antarmuka aplikasi dengan tepat. Perancangan desain *interface* sebagai solusi dari hasil evaluasi *usability* menggunakan *Heuristic Evaluation*. Tahap selanjutnya adalah evaluasi akhir dengan *User Experience Questionnaire* (UEQ) Untuk mengetahui hasil dari kepuasan pengguna dalam memainkan game tersebut. Hasil *Heuristic Evaluation* didapatkan nilai rata-rata *severity rating* prinsip *Visibility of system status* sebesar 2,875, *User control and freedom* sebesar 3,8, *consistency and standards* sebesar 1,5, *Error prevention* sebesar 2,34, *Recognition rather than recall* sebesar 2,73, dan *Flexibility and efficiency of use* sebesar 2,5. Untuk Hasil Nilai skor metode *user experience questionnaire* (ueq) pada pengujian awal didapatkan nilai skor rata-rata skala daya tarik sebesar -1,013, Kejelasan sebesar -0,193, Efisiensi sebesar -0,127, Ketepatan sebesar -0,293, Stimulasi sebesar -0,273, Kebaruan sebesar -0,567, sedangkan setelah dilakukan perancangan ulang desain game tersebut didapatkan nilai skor rata-rata skala daya tarik sebesar 0,74, Kejelasan sebesar 1,86, Efisiensi sebesar 1,113, Ketepatan sebesar 1, Stimulasi sebesar 0, dan Kebaruan sebesar 0,74.

Kata kunci : *Game Night's Reach*, *Heuristic Evaluation*, *User Experience Questionnaire* (UEQ)

## ABSTRACT

*The Night's Reach game is a game with the Survival Horror genre that prioritizes exploration. This game will be set in a wetland environment that is created procedurally, In order to find out the extent of the functions that can be used in the game, this research will carry out an evaluation regarding usability. . Usability is a characteristic used to assess how easily users can use the application interface correctly. Designing an interface design as a solution from the results of usability evaluation using Heuristic Evaluation. The next stage is the final evaluation with the User Experience Questionnaire (UEQ) to find out the results of user satisfaction in playing the game. The results of the Heuristic Evaluation showed that the average severity rating value for the principle of Visibility of system status was 2.875, User control and freedom was 3.8, consistency and standards was 1.5, Error prevention was 2.34, Recognition rather than recall was 2.73 , and Flexibility and efficiency of use of 2.5. For the user experience questionnaire (UEQ) method score results in the initial test, the average score value on the attractiveness scale was -1.013, clarity was -0.193, efficiency was -0.127, accuracy was -0.293, stimulation was -0.273, novelty was -0.567, whereas after redesigning the game design, the average score on the attractiveness scale was 0.74, clarity was 1.86, efficiency was 1.113, accuracy was 1, stimulation was 0, and novelty was 0.74.*

*Keywords: Game Night's Reach, Heuristic Evaluation, User Experience Questionnaire (UEQ)*

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Ayah, dan Ibu serta keluarga tercinta yang selama ini sangat membantu memberikan dukungan, semangat dan senantiasa mendoakan saya dalam keberlangsungan penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. Selaku Dosen Pembimbing Utama yang selalu meluangkan waktunya untuk memberikan arahan, bimbingan, dan dukungan kepada saya.
3. Lukman Aji Syahputra, Adi Mahdianoor, Antonius Deny Setiawan, Rizky Pramudia, Alfie Kiki Saputra, Nando Ferhose, Patri Nuwu Valentino, dan Ryan sebagai teman serta sahabat yang selalu memberikan motivasi dan dukungan selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini kepada saya.
4. Dan seluruh teman-teman angkatan 2018 Program Studi Teknologi Informasi terkhususkan circle pushunter yang selalu memberikan dukungan, motivasi, kritik dan saran agar saya mempunyai upaya untuk melakukan penyelesaian Tugas Akhir.



## KATA PENGANTAR

Segala syukur dan puji hanya bagi Allah SWT, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia yang besar, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “*Evaluation Usability Pada Game Night’s Reach Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar - besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, saran, serta dorongan yang membuat penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan sebaik-baiknya, terutama kepada:

1. Orang tua paling berharga bagi hidup penulis yang selalu memberikan hal yang tidak bisa penulis balas sampai kapanpun. Ibu tercinta, wanita terhebat yang selalu memberikan dukungan dalam segala bentuk, memberikan motivasi, do’a, memahami, serta selalu memberikan tempat untuk bersandar dan pulang. Ayah tercinta, yang juga selalu mendukung, memberikan perhatian, selalu berjuang, dan memberikan sebaik-baiknya apa yang penulis butuhkan.
2. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, arah, meluangkan waktu dan bimbingan dalam penyelesaian tugas akhir ini.
3. Seluruh Dosen dan Staf Program Studi Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat yang turut membantu dan mengarahkan penulis.
4. Seluruh Responden yang telah bersedia meluangkan waktunya dan turut berpartisipasi pada penelitian ini.
5. Teman seperjuangan Galih Al Fryo, M. Zildhan Reynaldi dan Rizki Aprido Rosga selaku teman-teman yang telah memberikan dukungan dan referensi kepada penulis.

Penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut andil dalam membantu menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini. Penyusunan lapor tugas akhir telah disusun dengan optimal, berkat bantuan banyak pihak,

tetapi masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis siap menerima saran serta kritikan yang membangun dari semua pihak agar laporan ini dapat memberikan manfaat, terutama kepada para pembaca.

Banjarmasin, Mei 2024

Penulis,

Muhammad Azmi Haidar

NIM. 1810817310003

## DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL LUAR .....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM .....	ii
LEMBAR PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
PERSETUJUAN TUGAS AKHIR .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT .....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	viii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Landasan Teori .....	7
2.1.1 Game .....	7
2.1.2 Night's Reach.....	7

2.1.3	Usability .....	12
2.1.4	Teknik Evaluasi <i>Heuristic</i> .....	13
2.1.5	Evaluatur dalam Evaluasi Heuristik.....	18
2.1.6	Kelebihan dan Kekurangan <i>Heuristic Evaluation</i> .....	19
2.1.7	Severity Rating (SR) .....	20
2.1.8	User Experience Questionnaire (UEQ).....	20
2.2	Kerangka Pemikiran .....	22
2.3	Penelitian Terkait .....	23
2.3.1	Evaluasi Usability Pada Game Dota 2 Menggunakan Metode <i>Heuristic</i> .....	23
2.3.2	Evaluasi <i>Usability</i> Pada Game <i>Pokemon Go</i> Menggunakan Metode <i>Heuristic</i> .....	24
2.3.3	Evaluasi dan analisis <i>usability</i> pada game <i>science bone labeling</i> menggunakan Teknik evaluasi heuristik.....	24
2.3.4	Evaluasi Usability Aplikasi MY JNE Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) Dan <i>Heuristic Evaluation</i> .....	25
2.3.5	Evaluasi <i>usability</i> pada sistem informasi akademik dosen ULM dengan menggunakan metode <i>Heuristic Walkthrough</i> dan <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	25
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Deskripsi Penelitian.....	31
3.2	Alat dan Bahan Penelitian .....	31
3.2.1	Alat Penelitian.....	31
3.2.2	Bahan Penelitian.....	32
3.3	Alur Penelitian.....	32
3.3.1	Identifikasi Awal.....	33
3.3.2	Studi Literatur .....	33

3.3.3	Penentuan Metode Penelitian.....	34
3.3.4	Instrumen Penelitian.....	35
3.3.5	Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.3.6	Pengujian Heuristic Evaluation.....	36
3.3.7	Pengolahan Data dan Pembahasan.....	44
3.3.8	Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ).....	46
3.3.9	Pengolahan Data dan Pembahasan.....	50
3.3.10	Penyusunan Rekomendasi.....	51
3.3.11	Tahap Rancangan Solusi Desain ( <i>Prototype</i> ) .....	51
3.3.12	Pengambilan Kesimpulan.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		52
4.1	Pengumpulan Data .....	52
4.1.1	Penentuan Populasi Dan Sampel.....	52
4.1.2	Pengujian User Experience Questionnaire (UEQ).....	54
4.2	Pengujian Heuristic Evaluation .....	56
4.3	Hasil Perancangan Desain <i>Prototype</i> .....	62
4.4	Pengujian Hasil Perancangan Desain .....	64
4.5	Perbandingan Hasil Evaluasi UEQ Desain Awal dan Desain Ulang <i>Game Night's Reach</i> .....	68
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		70
5.2	Kesimpulan.....	70
5.3	Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA .....		71
LAMPIRAN.....		76

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 2. 1 Skala <i>Severity Rating</i> .....	20
Tabel 2. 2 Penelitian Terkait .....	27
Tabel 3. 2 Tabel Perbandingan Jumlah Responden .....	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Skenario <i>Task</i> .....	42
Tabel 3. 4 Skenario Tugas.....	43
Tabel 3. 6 Kisi – Kisi <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	47
Tabel 4. 1 Rata-rata Skala UEQ.....	54
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Benchmark UEQ .....	55
Tabel 4. 3 Daftar Evaluator.....	57
Tabel 4. 4 Temuan Masalah oleh Evaluator.....	58
Tabel 4. 5 Perhitungan Nilai Rata-rata <i>Severity Rating</i> .....	61
Tabel 4. 6 Rekomendasi Perbaikan .....	61
Tabel 4. 7 Rata-Rata Skala UEQ Hasil Perancangan Desain.....	65
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Benchmark UEQ Perancangan Ulang Desain .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. 1 Negara Persentase Pemain Video Game Terbanyak 2022 .....	1
Gambar 2. 1 Halaman <i>Main Menu</i> .....	8
Gambar 2. 2 Alur Permainan <i>Night's Reach</i> .....	9
Gambar 2. 3 Perbandingan Permasalahan <i>Usability</i> dan Jumlah Evaluator .....	14
Gambar 2. 4 Grafik Permasalahan <i>Usability</i> dan Jumlah Pengevaluasi .....	17
Gambar 2. 5 Grafik Perbandingan Keuntungan Biaya Jumlah Pengevaluasi .....	18
Gambar 2. 6 UEQ Dalam Bahasa Indonesia .....	22
Gambar 2. 7 Kerangka Pemikiran .....	23
Gambar 3. 1 Alur Penelitian .....	33
Gambar 3. 3 Persentase Jumlah Permasalahan <i>Usability</i> berdasarkan Jumlah Responden [31] .....	39
Gambar 4. 1 Grafik Hasil Analisis Benchmark Game <i>Night's Reach</i>	55
Gambar 4. 2 Perbandingan Menu Settings (A) Sebelum (B) Sesudah .....	62
Gambar 4. 3 Perbaikan Tampilan Pilih Mode (A) Sebelum (B) Sesudah .....	63
Gambar 4. 4 Perbandingan Tampilan Dalam Permainan (A) Sebelum (B) Sesudah .....	63
Gambar 4. 5 Perbandingan Tampilan Menu Guide (A) Sebelum (B) Sesudah ....	64
Gambar 4. 6 Perbandingan Tampilan Menu Store (A) Sebelum (B) Sesudah .....	64
Gambar 4. 7 Grafik Analisis Benchmark Perancangan Ulang Desain Game <i>Night's Reach</i> .....	67
Gambar 4. 8 Grafik Perbandingan Hasil Pengujian Desain Awal dengan Desain Ulang Game <i>Night's Reach</i> .....	68

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1. Lembar Konsultasi.....	77
Lampiran 2. Dokumentasi Evaluator Usability Heuristic .....	78
Lampiran 3. Form Kuesioner Online .....	80
Lampiran 4. Responden Kuisisioner dan Hasil .....	81
Lampiran 5. CV Evaluator Heuristic .....	83
Lampiran 6. Media Penyebaran Kuesioner .....	90
Lampiran 7. Form Kuesioner Online Survei komentar responden mengenai Skala Daya Tarik dan Stimulasi yang masih mendapat Nilai perbandingan Bellow Average .....	91
Lampiran 8. Hasil Form Kuesioner Online Survei komentar responden mengenai Skala Daya Tarik dan Stimulasi yang masih mendapat Nilai perbandingan Bellow Average .....	92
Lampiran 9. Perhitungan User Experience Questionnaire (UEQ).....	93



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Muhammad Azmi Haidar  
TTL : Banjarmasin, 28 Mei 2000  
Alamat : Jl. Batu Benawa Raya, Kel.Teluk Dalam,Kec.Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin, Prov.Kalimantan Selatan

Agama : Islam  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Nama Orangtua : Hery Mursalin (Ayah)  
Widiana (Ibu)  
Anak Ke- : 1 dari 2 bersaudara  
Riwayat Pendidikan : MIN 1 Barito Timur  
MTSN 1 Barito Timur  
SMAN 1 Tamiang Layang  
S1 Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat