

## ABSTRAK

Tuti Sukmawati, 11120142

### **ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN EFISIENSI SISTEM PADA GAME *LOVE AND DEEPSPACE* MENGGUNAKAN METODE SURVEI DESKRIPTIF DAN KUESIONER UEQ**

Tulisan ilmiah. Sistem Informasi. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi. Universitas Gunadarma. 2024.

Kata Kunci : User Experience, Efisiensi Sistem, *Love and Deepspace*, Kuesioner UEQ, Survei Deskriptif.

(xiv + 81 + Lampiran)

Perkembangan industri game yang pesat telah menjadikan *User Experience* (UX) dan efisiensi sistem sebagai faktor krusial dalam penilaian kualitas sebuah game. Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis UX dan efisiensi sistem pada game *Love and Deepspace*, sebuah game yang telah menarik perhatian besar di kalangan pemainnya sejak dirilis pada Januari 2024. Meskipun game ini mendapatkan banyak perhatian positif, terdapat ulasan pengguna yang mengindikasikan adanya masalah pada UX dan performa sistem, yang menjadi latar belakang dilakukannya penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode survei deskriptif dan kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk mengumpulkan data dari para pengguna *Love and Deepspace*. Sampel penelitian terdiri dari 100 responden yang dipilih secara purposive sampling, yaitu pemain yang pernah atau masih memainkan game tersebut. Kuesioner UEQ mengukur enam dimensi utama UX, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game *Love and Deepspace* memiliki UX yang bervariasi pada setiap dimensi yang diukur, dengan beberapa aspek yang mendapatkan nilai tinggi, sementara yang lain masih memerlukan perbaikan. Efisiensi sistem juga teridentifikasi sebagai salah satu area yang memerlukan perhatian lebih untuk meningkatkan keseluruhan UX pemain.

Daftar Pustaka (1993-2024)