

Perbandingan Ui/Uxepic Games&Steam Untuk Peluncur Game Berbasis Windows Berdasarkan Referensi Pengguna Menggunakan Metode Heuristic

Ega Mulyana¹, Evi Dewi Sri Mulyani², Ruuhwan³

Teknik Informatika, Universitas Perjuangan

Jl.PetaNo.177,Kahuripan,Kec.Tawang,Kab.Tasikmalaya,JawaBarat4611

e-mail: 2003010007@unper.ac.id, evidewi@unper.ac.id, ruuhwan@unper.ac.id.

Abstrak

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan salah satu dari perkembangan dari sebuah teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana digital untuk menarik perhatian pengguna serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna saat menggunakan produk atau jasa tersebut. *UI* merupakan interaksi antara pengguna dan sistem melalui perintah seperti konten dan memasukkan data. Sedangkan *UX* adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah sistem. Pada dasarnya mengenai masalah yang ada yaitu perbandingan *UI/UX Epic Games dan Steam* telah didapatkan data bahwa perdebatan antara pengguna *Epic Games* dan *Steam* selalu menjadi bahan obrolan yang hangat di dalam forum diskusi. Ada beberapa pengguna yang menyebutkan diantaranya *UI/UX Di Steam* lebih nyaman dan lebih dimengerti dibandingkan dengan *Epic Games*, kemudian *Epic Games* sangat disukai oleh pengguna dikarenakan selalu ada game gratis setiap minggunya tidak seperti *Steam* hanya di beberapa musim itupun tidak pasti, dan masih banyak lagi. Perdebatan ini masih menjadikan tanda tanya sehingga penulis memikirkan membuat perbandingan dari kedua *platform* ini untuk menghasilkan data, manakah game launcher yang lebih baik dari segi *UI/UX* sekaligus data ini bisa dijadikan rekomendasi untuk para pengguna baru. Penelitian ini menggunakan metode *Heuristic* adalah prinsip umum atau aturan praktis yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas desain produk. Penelitian menghasilkan sebuah data bahwa dari keduanya mendapatkan nilai atau *score* yang sangat signifikan jauh yaitu untuk *Epic Games* mendapatkan *score* 23.033 sedangkan *Steam* mendapatkan *score* 26.656. Maka dari penelitian ini dapat disimpulkan setelah melewati banyak proses mulai dari pengambilan suara atau pengisian kuesioner dari para responden pada forum *game* sampai ke analisis dan mendapatkan hasil akhirnya, bisa ditetapkan dalam panelitian ini peluncur *game* berbasis *windows* yang direkomendasikan adalah *Steam*.

Kata kunci: User Interface, User Experience , Recommended Game Launcher, Epic Games vs Steam.

Abstract

User Interface (UI) and User Experience (UX) are one of the developments in technology that can be used as a digital means to attract user attention and increase user comfort and convenience when using the product or service. *UI* is the interaction between the user and the system through commands such as content and entering data. Meanwhile, *UX* is the user's experience in using a system. Basically, regarding the existing problem, namely the comparison of the *UI/UX* of *Epic Games* and *Steam*, data has been obtained that the debate between *Epic Games* and *Steam* users is always a hot topic of conversation in discussion forums. There are several users who say that the *UI/UX* on *Steam* is more comfortable and more understandable compared to *Epic Games*, then *Epic Games* is really liked by users because there are always free games every week, unlike *Steam*, only in a few seasons and even that is not certain, and there are many more . This debate is still a question mark so the author is thinking about making a comparison of these two platforms to produce data, which game launcher is better in terms of *UI/UX* and at the same time this data can be used as a recommendation for new users. This research uses the *Heuristic* method, which is a general principle or rule of thumb used to evaluate the effectiveness of product design. The research produced data that both of them got very significant values or scores, namely for *Epic Games* getting a score of 23,033 while *Steam* got a score of 26,656. So from this research it can be concluded that after going through many processes starting from taking votes or filling out questionnaires from respondents on game forums to analyzing and getting the final results, it can be determined in this panel that the recommended *Windows-based* game launcher is *Steam*.

Keywords: User Interface, User Experience , Recommended Game Launcher, Epic Games vs Steam

1. Pendahuluan

User Interface (UI) dan User Experience (UX) merupakan salah satu dari perkembangan dari sebuah teknologi yang dapat digunakan sebagai sarana digital untuk menarik perhatian pengguna serta meningkatkan kenyamanan dan kemudahan pengguna saat menggunakan produk atau jasa tersebut [1]. UI merupakan interaksi antara pengguna dan sistem melalui perintah seperti konten dan memasukkan data. Sedangkan UX adalah pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah sistem [2]. Gameonline pertama kali hadir di Indonesia yaitu tahun 2001, diawali oleh game Nexia Online. Gameonline yang telah beredar di Indonesia memiliki berbagai macam genre, mulai dari genre sport, RPG, dan action. Hal ini menunjukkan bahwa ketertarikan pada game di Indonesia cukup besar dan juga menandakan besarnya pangsa pasar game di Indonesia [3].

Epic Games Inc adalah pengembang software dan penerbit video game yang berbasis di Cary, North Carolina, Amerika Serikat. Perusahaan ini didirikan oleh Tim Sweeney yang merupakan pengembang video game pada tahun 1991. Sebagai perusahaan video game tentu saja Epic Games memiliki pesaingnya sendiri, yaitu Steam yang sangat terkenal di kalangan gamer bahkan melebihi Epic Games itu sendiri. Steam merupakan sebuah platform untuk menjual berbagai macam game-game digital sama seperti Epic Games Store yang dimiliki oleh Epic Games Inc. Platform Steam sendiri merupakan ciptaan dari perusahaan atau developer video game yang bernama Valve. Perusahaan Valve pertama kali didirikan pada tahun 1996 oleh Gabe Newell atau juga dikenal sebagai Gaben dan temannya yang bernama Mike Harrington [4].

Kombinasi faktor-faktor seperti memiliki fitur-fitur komunitas yang kuat, seperti forum diskusi, ulasan pengguna, dan fitur sosial lainnya. Hal ini yang telah mengkonsolidasikan posisi Steam dan Epic Games Store sebagai dua platform utama dalam distribusi digital game. Meskipun ada pesaing lain di pasar, kedua platform ini telah membangun reputasi yang kuat dan memiliki basis pengguna yang besar. Selama bertahun-tahun, Steam telah menjadi etalase pilihan bagi para pemain PC, berkat pembaruan dan peningkatan layanan yang konsisten dari Valve. Popularitas platform ini terus berkembang, menarik perhatian para gamer dan pengembang. Komitmen Steam untuk meningkatkan pengalaman bermain game telah memantapkan posisinya sebagai platform game PC terkemuka. Saat pertarungan antara Epic dan Valve terus berlanjut, perebutan dominasi pendapatan game PC masih belum terselesaikan. Tujuan ambisius Epic untuk merebut sebagian besar pasar belum terwujud. Terlepas dari upaya mereka, pendapatan Epic dari Epic Games Store masih jauh dari harapan, hal ini menyoroti tantangan yang dihadapi dalam bersaing dengan kehadiran Steam yang sudah mapan [5].

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, penulis terinovasi untuk melakukan analisis perbandingan antara Epic games dan Steam dari segi UI/UX. Penelitian ini membantu dalam menghindari ketidak

konsisten dan desain mendukung pengembangan aplikasi software yang lebih efektif dan menarik. Kemudian bermanfaat juga bagi yang belum pernah menggunakan atau mengetahui Epic games dan Steam bisa dijadikan referensi sekaligus merekomendasikan mana yang lebih bagus digunakan.

2. Metode Penelitian

2.1 Konsep Heuristic

Heuristic adalah prinsip umum atau aturan praktis yang digunakan untuk mengevaluasi efektivitas desain produk. Dengan mengevaluasi produk berdasarkan prinsip-prinsip ini, Anda dapat dengan cepat mengidentifikasi potensi masalah desain dan area yang perlu ditingkatkan.

2.2 Metodologi

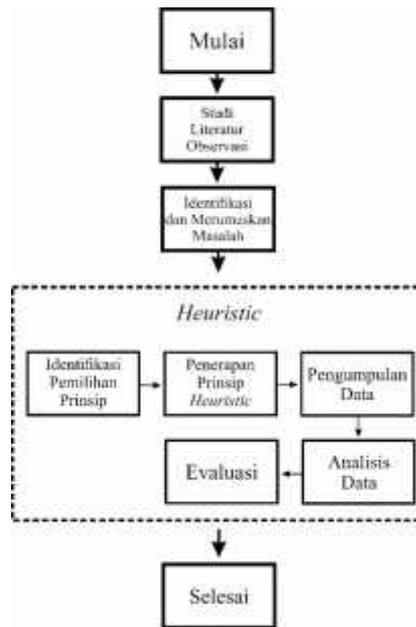


Figure 1. Metode *heuristic*

2.1. Studi Literatur Observasi

Merujuk pada tahapan awal dari penelitian atau analisis yang akan dilakukan yang melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti dan analisis. Ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman dan informasi tentang apa yang akan menjadi fokus penelitian.

2.2. Identifikasi dan Merumuskan Masalah

Identifikasi masalah, proses untuk mengenali dan menentukan adanya suatu permasalahan atau isu yang harus dipercahkan atau diselesaikan dan diteliti. Kemudian Merumuskan masalah langkah selanjutnya dari mengidentifikasi masalah, setelah teridentifikasi kemudian dirumuskan untuk mengetahui lebih rinci tentang masalah yang dihadapi, proses merumuskan masalah sangat membantu memahami lebih dalam konteks permasalahan yang di analisis atau diteliti.

2.3. Metode *Heuristic*

Metode Penelitian, suatu pendekatan atau secara sistematis yang digunakan untuk, merancang, melaksanakan, dan menganalisis suatu objek atau permasalahan yang diteliti. Metode penelitian melibatkan beberapa tahapan atau langkah – langkah yang dipilih oleh peneliti atau penulis untuk mendapatkan data dan informasi yang dibutuhkan guna untuk menjawab semua pertanyaan penelitian. Dalam kasus ini penulis menggunakan metode penelitian yang bernama *Heuristic*, metode ini memiliki tahapan yang diantaranya :

1. Identifikasi Pemilihan Prinsip
Mengidentifikasi desain *UI* yang akan digunakan untuk pedoman evaluasi, metode *heuristic* melibatkan beberapa prinsip salah satunya konsisten dan kejelasan pesan.
2. Penerapan Prinsip *Heuristic*
Menerapkan prinsip – prinsip yang terdapat pada metode *heuristic* yang telah dipilih atau diidentifikasi pada *UI* kedua *platform game*, yang nantinya akan diidentifikasi kembali untuk memastikan bahwa kedua *platform game* ini mematuhi atau melanggar prinsip yang ada pada metode *heuristic*
Metode *heuristic* ini menggunakan beberapa prinsip guna menyelesaikan penelitian diantaranya :
 - a. Konsistensi
Antarmuka atau *User Interface* harus konsisten dalam segi penampilan dan perilaku untuk mengurangi kebingungan para pengguna
 - b. *Visibility of System Status*
Jelasnya pesan, sistem harus memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna yakni apa

yang sedang terjadi atau yang sedang di proses, seperti status yang sedang berjalan atau suksesnya tindakan yang dilakukan oleh pengguna.

c. *User Control and Freedom*

Kendali dan kebebasan pengguna, pengguna juga harus memiliki kemampuan untuk membatalkan atau keluar dari situasi yang tidak diinginkan serta pengendalian ke langkah sebelumnya dengan mudah.

d. *Error Prevention*

Pencegahan kesalahan, sistem harus dirancang untuk mencegah agar tidak terjadinya kesalahan atau memberikan pilihan untuk mengkonfirmasi *action* atau aksi sebelum melakukan perubahan yang signifikan.

e. *Recognition Rather than Recall*

Pengenalan dari pada ingatan, informasi yang relevan dan perintah harus mudah diakses dan tidak perlu pengguna untuk mengingat informasi yang terlalu banyak.

f. *Flexibility and Efficiency of Use*

Fleksibilitas dan Efisiensi Pengguna, memberikan opsi atau pintasan untuk pengguna yang berpengalaman agar pengguna dapat menggunakannya lebih efisien.

g. *Aesthetic and Minimalist Design*

Desain harus menarik secara visual dan menghindari dari kelebihan elemen dekoratif yang tidak diperlukan.

h. *Feedback Information*

Memberikan umpan balik yang cukup dan relevan untuk pengguna supaya bisa diberitahu mengenai hasil dari tindakan mereka.

3. Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada setiap elemen antarmuka (*UI*) berdasarkan sejauh mana kedua platform mematuhi prinsip *heuristic*.

4. Analisis Data

Analisis data berdasarkan metode *heuristic* untuk membandingkan *UI/UX* antara kedua *platform game* melibatkan penggunaan prinsip-prinsip *heuristic* yang telah ditetapkan untuk mengevaluasi dan membandingkan kualitas antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna dari kedua *platform* tersebut.

5. Evaluasi

Evaluasi mendalam terhadap setiap elemen antarmuka pengguna, fokus prinsip-prinsip *heuristic* yang telah ditentukan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Studi Literatur Observasi

Pada studi literatur observasi ini, penulis menganalisis yang dilakukan oleh peneliti – peneliti sebelumnya dengan melibatkan pengumpulan data melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti dan melakukan penyebaran kuisioner untuk mendapatkan data yang kemudian nantinya akan dihitung dan dibandingkan mana yang lebih unggul terhadap *UI/UX Epic Games* dan *Steam*.

3.2 Identifikasi dan Merumuskan Masalah

Identifikasi masalah ini dilakukan secara langsung baik melalui pengamatan secara langsung terhadap objek yang akan di teliti maupun dengan melakukan penyebaran kuisioner. Dalam menyelesaikan permasalahan yang diteliti tersebut, penulis mengumpulkan data dengan penyebaran kuisioner kepada para pengguna *Epic Games* dan *Steam* dengan batasan hanya merujuk kepada orang yang terdapat pada sebuah forum diskusi game yang berjumlah 350 orang.

Pada dasarnya mengenai masalah yang ada yaitu perbandingan *UI/UX Epic Games* dan *Steam* telah didapatkan data bahwa perdebatan antara pengguna *Epic Games* dan *Steam* selalu menjadi bahan obrolan yang hangat di dalam forum diskusi. Ada beberapa pengguna yang menyebutkan diantaranya *UI/UX Di Steam* lebih nyaman dan lebih dimengerti dibandingkan dengan *Epic Games*, kemudian *Epic Games* sangat disukai oleh pengguna dikarenakan selalu ada game gratis setiap minggunya tidak seperti *Steam* hanya di beberapa musim itupun tidak pasti, dan masih banyak lagi. Perdebatan ini masih menjadikan tanda tanya sehingga penulis memikirkan membuat perbandingan dari kedua *platform* ini untuk menghasilkan data, manakah game launcher yang lebih baik dari segi *UI/UX* sekaligus data ini bisa dijadikan rekomendasi untuk para pengguna baru.

3.3 *Heuristic*

3.3.1 Identifikasi Pemilihan Prinsip

Tahap ini adalah langkah untuk menetapkan pedoman yang digunakan untuk mengevaluasi atau memperbaiki *UI/UX* dalam desain perangkat lunak. Identifikasi pemilihan prinsip *heuristic* yang akan dilakukan terhadap *UI/UX* pada platform *Epic Games* dan *Steam* dapat melibatkan penilaian terhadap beberapa aspek penting yang diantaranya :

1. Konsisten

Antarmuka (*UI*) harus konsisten dalam penggunaan simbol, tataletak, dan navigasi. Pengguna juga harus dapat dengan mudah menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh dari satu bagian antarmuka ke bagian lainnya.

2. Kejelasan Pesan

Dalam metode *heuristic* untuk meneliti desain *UI/UX* *Epic Games* dan *Steam*, kejelasan pesan mengacu pada seberapa jelas dan mudah dipahami pesan yang disampaikan oleh antarmuka pengguna. Ini berarti bahwa informasi yang diberikan kepada pengguna harus mudah dipahami, tidak ambigu, dan tidak menimbulkan kebingungan.

3.3.2 Penerapan Prinsip *Heuristic*

Prinsip *heuristic* mengenai desain *UI/UX* adalah aturan umum yang digunakan untuk mengvaluasi atau memberi nilai antarmuka pengguna supaya lebih mudah dipahami, digunakan, dan efisien oleh pengguna. Prinsip yang dimaksud adalah *Konsistensi*, *Visibility of System Status*, *User Control and Freedom*, *Error Prevention*, *Recognition Rather than Recall*, *Flexibility and Efficiency of Use*, *Aesthetic and Minimalist Design*, *Feedback Information*. *Epic Games* dan *Steam* memiliki persamaan dan perbedaan kemudian memiliki kelebihan dan kekurangan masing – masing, termasuk prinsip yang disebutkan tadi dari *Epic Games* dan *Steam* ada yang dimiliki maupun yang tidak dimiliki.

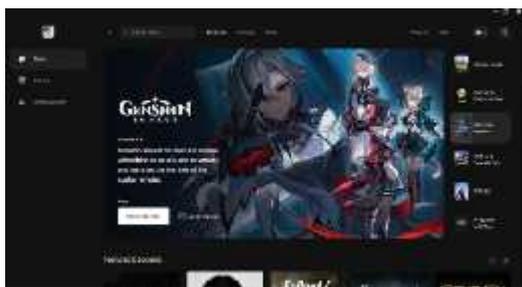


Figure 2. Tampilan epic games



Figure 3. Tampilan steam

3.3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merujuk pada proses mengumpulkan informasi atau data yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian atau menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini. Pengumpulan data ini merupakan langkah kritis dalam proses penelitian, karena data yang terkumpul akan menjadi dasar untuk analisis dan pembahasan selanjutnya. Pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu *Survei* menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan tanggapan dari responden terkait dengan variabel yang diteliti.

Pertanyaan yang dibuat adalah berjumlah 5 dari masing – masing prinsip yang penulis gunakan, jika ditotalkan semuanya berjumlah 40 pertanyaan yang diberikan kepada responden.

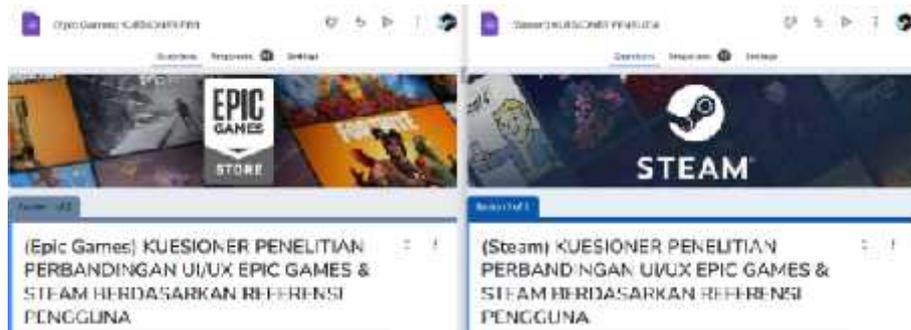


Figure4. Kuesioner epic games dan steam

Kuesioner dibuat menjadi dua dengan pertanyaan yang sama, nantinya ketika responden sudah menjawab semua pertanyaan dari masing – masing kuesioner, keduanya akan dijumlahkan nilainya dan dianalisis manakah peluncur game yang paling unggul atau direkomendasikan. Kuesioner disebarakan ke dalam komunitas *game* yang bersisi orang – orang yang sudah berpengalaman didunia *game* selama bertahun – tahun, dan mengetahui semua yang dibutuhkan dalam bermain baik itu didalam *game* ataupun diluar *game* termasuk *software* peluncur yang digunakan untuk menjalankan *game*.

Kemudian berikut adalah hasil dari penyebaran kuesioner kepada para pengguna dari *Epic Games* dan *Steam*.

Figure 5. Data epic games

Figure 6. Data steam

Terlihat sangat signifikan bahwasannya nilai data yang didapat oleh *Steam* dari responden pertama sudah menunjukkan nilai yang cukup besar dibandingkan dengan nilai yang diperoleh *Epic Games*. Setelah pengumpulan data dilakukan yaitu dengan cara penyebaran kuesioner ke 350 orang yang ada di forum *game*, namun dikarenakan ada beberapa kemungkinan bisa dari kesibukan orang – orang yang ada di forum atau bahkan beberapa orang sisanya itu sudah jarang dan tidak aktif kembali untuk bisa berpartisipasi mengisi kuesioner yan penulis bagikan.

Jadi data yang didapat hanya 200 responden, dan ini sudah cukup untuk dijadikan sampel atau data yang layak dijadikan penelitian, Guru Besar Jurusan Pendidikan Teknik Mesin Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yaitu sugiyono (2019) mengemukakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian antara 30 sampai dengan 500.

3.3.4 Analisis Data

Pada tahap ini, yaitu memulai mengolah data dari para responden hasil penyebaran kuesioner. Penulis akan melakukan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan bantuan software SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). SPSS menyediakan berbagai alat untuk menghasilkan statistik deskriptif seperti mean, frekuensi, persentase, dan standar deviasi. Alat ini membantu penulis

dalam menggambarkan karakteristik utama dari data secara akurat. Deskriptif kuantitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk menggambarkan karakteristik suatu populasi atau fenomena melalui pengumpulan dan analisis data numerik.

Pendekatan ini bertujuan untuk menyediakan gambaran yang akurat dan sistematis tentang aspek-aspek yang diukur dari objek penelitian yaitu *Epic Games* dan *Steam*. Setelah datanya diambil dari kuesioner, penulis kemudian mengkonversi dan merapikan kembali datanya sesuai dengan prinsip yang dipakai oleh penulis, sekaligus menjumlahkan data yang telah diperoleh ke dalam *microsoft excel* supaya lebih dapat dipahami dan mudah diolah datanya.

Figure 7. Pengolahan data *epic games*

Figure 8. Pengolahan data *steam*

Pengolahan data atau pengelompokan yang dilakukan pada *microsoft excel* yaitu mengelompokan data sesuai yang ada pada kuesioner, yaitu setiap pertanyaan memiliki prinsip masing – masing, dan semua pertanyaan yang berjumlah 5 dari setiap prinsip itu diberi label *alfabet* yaitu “a” sampai “h” contohnya untuk soal di prinsip “a” dan untuk pertanyaan nomor 1 – 5 diberi label “a1 – a5” begitupun ke pertanyaan seterusnya untuk memudahkan dan juga menyesuaikan dengan urutan pertanyaan. Kemudian dipengolahan data *microsoft excel* penulis juga mencantumkan atau membuat kolom total jumlah data dari masing – masing responden untuk mengetahui bobot setiap nilai dari responden.

Dari pengolahan data *microsoft excel*, tahap selanjutnya semua data masing – masing dari *Epic Games* dan *Steam* dimasukan ke *software Spss* untuk mencari dan menghasilkan *output* dari data yang dimasukan

	Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Format	Style
1	a1	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
2	a2	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
3	a3	Numeric	8	0	[629]	None	1	1	Right	Standard	None
4	a4	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
5	a5	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
6	Total a	Numeric	8	0	[None]	None	1	1	Right	Standard	None
7	b1	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
8	b2	Numeric	8	0	[629]	None	1	1	Right	Standard	None
9	b3	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
10	b4	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
11	b5	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
12	Total b	Numeric	8	0	[None]	None	1	1	Right	Standard	None
13	g1	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
14	g2	Numeric	8	0	[629]	None	1	1	Right	Standard	None
15	g3	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
16	g4	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
17	g5	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
18	Total g	Numeric	8	0	[None]	None	1	1	Right	Standard	None
19	h1	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
20	h2	Numeric	8	0	[629]	None	1	1	Right	Standard	None
21	h3	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
22	h4	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
23	h5	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
24	Total h	Numeric	8	0	[None]	None	1	1	Right	Standard	None
25	h6	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
26	h7	Numeric	8	0	[629]	None	1	1	Right	Standard	None
27	h8	Numeric	8	0	[101]	None	1	1	Right	Standard	None
28	h9	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
29	h10	Numeric	8	0	[572]	None	1	1	Right	Standard	None
30	Total i	Numeric	8	0	[None]	None	1	1	Right	Standard	None

Figure 9. Variabel yang digunakan

Namun sebelum memasukan data kedalam *spss*, penulis mengatur dulu *variable* yang akan digunakan dalam pengolahan data ini, yaitu supaya cocok dengan data yang didapat untuk dimasukan.

Didalam *variable view* terdapat *columns Values*, yang didalamnya sudah ditentukan oleh penulis yang sesuai dengan apa yang penulis teliti, yaitu nilai dalam pemberian nilai yang diberikan untuk *Epic Games* dan *Steam*, diantaranya :

- 1 STB = Sangat Tidak Bagus
- 2 TB = Tidak Bagus
- 3 B = Bagus
- 4 SB = Sangat Bagus

Jika sudah mengatur *variable* pada *spss*, maka langkah selanjutnya data bisa dimasukkan kemudian yang bisa dilakukan adalah langsung didapatkan hasil berupa banyak bentuk *output* data, baik itu diagram batang ataupun histograms.

	Total_a	Total_b	Total_c	Total_d	Total_e	Total_f	Total_g
1	1	3	2	1	2		9
2	3	3	3	3	3		15
3	3	3	3	3	3		15
4	3	3	3	4	3		16
5	4	4	4	4	4		20
6	3	3	3	3	3		15
7	4	3	3	3	3		16
8	4	4	4	4	4		20
9	4	4	4	4	4		20
10	4	4	4	4	4		20
11	4	4	4	4	4		20
12	3	3	4	3	3		16
13	4	4	4	4	4		20
14	2	2	2	2	2		10
15	4	4	4	4	3		19
157	2	3	4	3	3		15
158	3	2	1	2	3		11
159	3	2	3	3	2		13
200	3	2	3	2	3		13

Figure 10. Memasukan data ke *spss*

Berikut adalah hasil data dan analisis dari Epic Games dan Steam beserta penjelasannya :

Didalam tabel terdapat hasil atau output analisis data dari para responden sekaligus terdapat beberapa deskripsi data yang tertera yaitu *Valid*, *Missing*, *Mean*, *Median*, *Std.Deviation*, *Minimum*, *Maximum*, *Summary* .

1. *Valid*, data yang telah diverifikasi kebenarannya dan siap untuk dianalisis. Validitas memastikan bahwa data tersebut memenuhi persyaratan atau kriteria yang ditentukan dan tidak mengandung kesalahan atau inkonsistensi.
2. *Missing*, data yang hilang atau tidak tersedia dalam set data. Data bisa hilang karena berbagai alasan, seperti kesalahan pengumpulan data, kehilangan catatan, atau responden tidak menjawab pertanyaan tertentu.
3. *Mean*, rata-rata aritmatika dari sekelompok angka. Dihitung dengan menjumlahkan semua nilai dalam sekelompok data dan membagi jumlah tersebut dengan banyaknya nilai.
4. *Median*, nilai tengah dari sekelompok data yang diurutkan. Jika jumlah nilai dalam set data adalah ganjil, median adalah nilai tengah. Jika jumlah nilai genap, median adalah rata-rata dari dua nilai tengah.
5. *Standard Deviation (Std. Deviation)*, Standar deviasi adalah ukuran seberapa jauh setiap nilai dalam set data dari mean. Ini memberikan gambaran tentang penyebaran atau variasi nilai-nilai dalam set data.
6. **Minimum (Nilai Minimum)**, nilai terkecil dalam set data.
7. **Maximum (Nilai Maksimum)**, nilai terbesar dalam set data.
8. *Summary* atau ringkasan data, deskripsi statistik yang memberikan informasi umum tentang karakteristik utama dari set data. Ringkasan ini biasanya mencakup *mean*, *median*, *standar deviasi*, nilai *minimum*, nilai maksimum yang memberikan informasi tentang distribusi data.

Tabel 1. Hasil perhitungan data *epic games*

Total_a	Total_b	Total_c	Total_d	Total_e	Total_f	Total_g	Total_h	Total
---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	---------	-------

										a-h
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		14,57	14,22	14,31	14,34	14,23	14,45	14,48	14,60	115,17
Median		15,00	15,00	15,50	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	120,00
Std.Deviation		2,968	3,219	3,212	3,010	3,289	3,138	3,248	3,189	23,207
Minimum		5	5	5	5	5	5	5	5	40
Maximum		20	20	20	20	20	20	20	20	160
Sum		2913	2843	2862	2867	2845	2889	2919	2895	23033

Jadi total keseluruhan data untuk dari para responden *Epic Games* setelah dimasukan ke dalam *Spss* dan dianalisis menggunakan *Analyze Descriptive Statistic* semua dari masing – masing kelompok pertanyaan sudah kelihatan hasil akhir-nya, lalu jika dijumlahkan semua kelompok dari awal yaitu A sampai akhir H maka skor atau nilai yang didapat untuk *Epic Games* ini adalah :

$$a\ 2913 + b\ 2843 + c\ 2862 + d\ 2867 + e\ 2845 + f\ 2889 + g\ 2919 + h\ 2895 = 23.033$$

Tabel 2. Hasil perhitungan *data steam*

		Total_a	Total_b	Total_c	Total_d	Total_e	Total_f	Total_g	Total_h	Total_a-h
N	Valid	200	200	200	200	200	200	200	200	200
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		16,74	16,45	16,55	16,61	16,79	16,86	16,77	16,51	133,28
Median		15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	15,00	120,00
Std. Deviation		2,122	2,393	2,205	2,205	2,182	2,173	2,211	2,374	14,904
Minimum		5	5	5	5	5	5	5	5	40
Maximum		20	20	20	20	20	20	20	20	160
Sum		3348	3291	3310	3321	3357	3373	3355	3301	26656

Keseluruhan data yang didapat dari para responden mengenai *Steam* setelah dimasukan ke *Spss* dan dianalisis terlihat bahwa nilai *Steam* lebih besar dari pada *Epic Games*, inilah nilai data *Steam* bila dijumlahkan :

$$a\ 3348 + b\ 3291 + c\ 3310 + d\ 3321 + e\ 3357 + f\ 3373 + g\ 3355 + h\ 3301 = 26.656$$

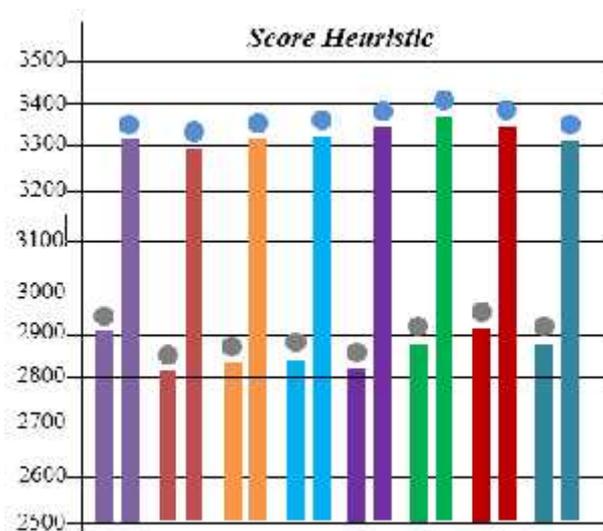
3.4 Evaluasi

Tahapan evaluasi ini penulis memuat semua data yang didapat dari para responden yang nantinya akan dibandingkan supaya bisa mendapatkan hasil atau *output* dari penelitian ini kemudian bisa mengetahui mana yang direkomendasikan *software peluncur game* dari para responden.

No	Variabel	Score	
		<i>Epic Games</i>	<i>Steam</i>
1	Konsistensi	2913	3348
2	<i>Visibility of System Status</i>	2843	3291
3	<i>User Control and Freedom</i>	2862	3310
4	<i>Error Prevention</i>	2867	3321
5	<i>Recognition Rather than Recall</i>	2845	3357
6	<i>Flexibility and Efficiency of Use</i>	2889	3373
7	<i>Aesthetic and Minimalist Design</i>	2919	3355
8	<i>Feedback Information</i>	2895	3301
		23033	26656

Figure 11. Hasil Analisis Variabel *Heuristic*

Berdasarkan gambar di atas dari hasil analisis berdasarkan metode *Heuristic* bisa disimpulkan bahwa setiap penilai dari hasil analisis pada peluncur game berbasis *windows* yaitu antara *Epic Games* dan *Steam* terdapat nilai atau hasil yang telah dijumlahkan dari masing – masing prinsip yang penulis gunakan, terlihat sangat signifikan perbedaan nilai diantara kedua-nya dan sangat terlihat jelas dihasil akhir atau output nya memiliki jumlah nilai yang sangat beda.

Figure 12. Nilai berbentuk *Histogram*

- *Epic Games*
- *Steam*

Semua warna yang diatas mewakili dari 8 prinsip yang digunakan *Konsistensi, Visibility of System Status, User Control and Freedom, Error Prevention, Recognition Rather than Recall, Flexibility and Efficiency of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Feedback Information.*

4. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan disimpulkan bahwa penelitian menghasilkan sebuah data bahwa dari keduanya mendapatkan nilai atau score yang sangat signifikan jauh yaitu untuk *Epic Games* mendapatkan score 23.033 sedangkan *Steam* mendapatkan score 26.656. Maka dari penelitian ini dapat disimpulkan setelah melewati banyak proses mulai dari pengambilan suara atau pengisian kuesioner dari para responden pada forum game sampai ke analisis dan mendapatkan hasil akhirnya, bisa ditetapkan dalam penelitian ini peluncur game berbasis *windows* yang direkomendasikan adalah *Steam*. Hasil penelitian ini hanya berupa data, sehingga perlu membuat UI/UX yang sesuai dengan apa yang para pemain atau gamers inginkan, tidak masalah bahkan sekiranya hanya prototipe.

Daftar Pustaka

- [1] D. H. R. & R. R. Subagja, "Evaluasi UI/UX Pada Sistem Informasi Pendaftaran TNI-AD Menggunakan System Usability Scale (SUS) dan Design Thinking. *JurTI) Jurnal Teknologi Informasi*," *JurTI*, vol. 7, no. 1, pp. 57-59, 2023.
- [2] Y. P. P. I. V. & S. B. Savira, "Savira, Y. P., Papatungan, I. V., & Suranto, B. (2020). Analisis User Experience pada Pendekatan User Centered Design dalam rancangan Aplikasi Placeplus. *Automata*," *Jurnal ui*, vol. 1, no. 2, pp. 28-29, 2020.
- [3] hackonline., "Sejarah Game Online di Industri Android," in *kompasmania.com*, Indonesia, 2019.
- [4] J. A. & I. K. Suganda, "ANALISIS DAMPAK STRATEGI PEMASARAN EPIC GAMES STORE TERHADAP LOYALITAS PENGGUNA STEAM. *TRANSAKSI*," *atmajaya*, vol. 15, no. 1, pp. 12-26. , 2023.
- [5] T. G. Watcher, "Epic's Battle with Valve Continues: Revenue Goals Still Unmet.," *thegamingwatcher.com*, USA, 2023.
- [6] B. P., "Description Game Launcher," *gamehub*, USA, 2023.
- [7] T. I. A. R. K. D. & A. R. A. Tristiyanto, "Evaluasi Heuristik pada Aplikasi Terampil untuk Optimalisasi User Interface dan User Experience.," *Jurnal Pepadun*, vol. 1, no. 1, pp. 109-119, 2020.
- [8] A. B. & Y. Borgianni, "FROM THE DEFINITION OF USER EXPERIENCE TO A FRAMEWORK TO CLASSIFY ITS APPLICATIONS IN DESIGN. *INTERNATIONAL CONFERENCE ON ENGINEERING DESIGN*," *cambridge university press*, vol. 2, no. 4, pp. 1627-1636, 2021.
- [9] A. A. R. Nugroho and E. Apriliyanto, "ANALYSIS USABILITY OF USER EXPERIENCE OF THE SRAWUNG WITH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNARE (UEQ) METHOD," *julia journal*, vol. 3, no. 1, pp. 2829-4459, 2023.
- [10] P. P. & A. F. Utami, "Studi Komparatif Ekonomi Kreatif di Dunia. *Ar Rehla: Journal of Islamic Tourism, Halal Food, Islamic Traveling, and Creative Economy*," *ejournal uinsatu*, vol. 2, no. 1, pp. 72-91, 2022.
- [11] A. Singh, "Heuristic analysis in ux design: a comprehensive guide.," *medium.com*, USA, 2023.