

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA
BERMAIN *GAME* SKY: COTL DAN ROBLOX
MENGUNAKAN STANDAR UEQ**

SKRIPSI

Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S. Kom.)
Pada Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

Ika Arinun Nisa'
NPM : 2213020042

**FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

Ika Arinun Nisa'
NPM: 2213020042

Judul:

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA
BERMAIN GAME SKY: COTL DAN ROBLOX
MENGUNAKAN STANDAR UEQ**

Telah Disetujui Untuk Diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Nusantara PGRI Kediri

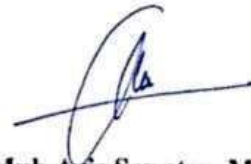
Tanggal : 19 Juni 2026

Pembimbing I



Patmi Kasih, M.Kom.
NIDN. 0701107802

Pembimbing II



Muh Aris Saputra, M. Kom.
NIDN. 0721109801

HALAMAN PENGESAHAN

Ika Arinun Nisa'
NPM : 2213020042

Judul :

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA BERMAIN GAME SKY: COTL DAN ROBLOX MENGGUNAKAN STANDAR UEQ

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pada tanggal : 21 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Syarat

Panitia Penguji :

1. Ketua : Patmi Kasih, M. Kom.
2. Penguji I : Intan Nur Farida, M. Kom.
3. Penguji II : Muh. Aris Saputra, M. Kom.

4/1/26
[Signature]
[Signature]


Mengetahui,
Dekan FTIK

[Signature]
Dr. Sulistiono, M. Si.
NIDN. 0007076801

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ika Arinun Nisa'
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/Tgl Lahir : Kediri, 14 Juli 2004
NPM : 2213020042
Fakultas/Prodi : Teknik dan Ilmu Komputer/ Teknik Informatika

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak dapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 21 Juli 2026
Yang Menyatakan



Ika Arinun Nisa'
NPM : 2213020042

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulisan skripsi ini dengan tulus saya dedikasikan kepada:

1. Yang tercinta Ibu, Ibu Asmaul Husna yang senantiasa memberikan dukungan terbesar, yang senantiasa sabar, memfasilitasi dan mendoakan agar niat anak-anak untuk menuntut ilmu berjalan dengan lancar.
2. Yang tersayang Adik, Gita Afiati Sania yang senantiasa berperan menjadi tempat berbagi cerita dan memberikan dukungan moral hingga akhir.
3. Yang dirindukan Almarhum Ayah, Bapak Abdul Karim yang seandainya dapat melihat anak-anaknya yang semakin bertumbuh dan bertambah usia, serta seandainya mengetahui dan melihat bahwa anak-anaknya tetap melanjutkan pendidikannya.
4. Keluarga besar, khususnya Nenek, serta Paman, Bibi, Om dan Tante baik dari pihak Ayah maupun Ibu yang senantiasa mendukung, peduli, mendoakan dan memberikan alasan untuk tak menyerah.
5. Yang terdekat, Raka yang senantiasa ada untuk mendampingi, saling menyemangati dan saling memberikan dukungan dari proposal hingga pembuatan skripsi.
6. Seluruh dosen Universitas Nusantara PGRI Kediri, khususnya untuk Ibu Patmi Kasih yang telah memberikan kontribusi yang begitu besar dalam penyelesaian skripsi ini dalam hal bimbingan, perkembangan dan kemajuan pembuatan skripsi ini. Tak lupa juga kepada Bapak Muh. Aris Saputra, yang memberikan bimbingan dan memberikan nasihat untuk perkembangan pembuatan skripsi ini.

7. Rekan-rekan seperjuangan, yang saling menyemangati selama menjalani masa perkuliahan hingga tahap akhir ini.
8. Teman-teman komunitas yang bermain Sky dan Roblox, Khususnya teruntuk Han, Kak Iyun, Kak Fifi, Nay dan masih banyak lagi pihak-pihak yang berkontribusi ikut menyuarakan kuesioner.
9. Almamater tercinta, Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah menjadi tempat saya tumbuh, belajar, dan mengembangkan diri selama masa perkuliahan.
10. Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, yang telah memberikan kontribusi dalam berbagai bentuk dukungan selama proses penyusunan skripsi ini.

Semoga dedikasi ini dapat menjadi penghormatan atas semua dukungan, doa, dan kebersamaan yang telah diberikan.

HALAMAN MOTTO

"Keutamaan ilmu lebih baik daripada keutamaan ibadah, karena ilmu adalah cahaya, sedangkan ibadah adalah jalan menuju cahaya." — **Imam Syafi'i**

"Ilmu adalah harta yang tidak akan pernah habis, maka carilah ilmu sebanyak mungkin sebelum waktumu habis."

— *Ali bin Abi Thalib RA*

“Hadapi bayanganmu, peluk ketakutanmu dan kembalikan cahaya ke duniamu.”

— *Thatgamecompany*

RINGKASAN

Ika Arinun Nisa' Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Bermain Game Sky: COTL dan Roblox Menggunakan Standar UEQ, Skripsi, Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2026

Kata Kunci : User Experience Questionnaire (UEQ), Pengalaman Pengguna, Sky: Children of the Light, Roblox, Analisis Perbandingan.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna (*user experience*) pada game Sky: Children of the Light dan Roblox menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Metode UEQ dipilih karena mampu mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan enam aspek, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation* dan *Novelty*. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner UEQ kepada responden yang memenuhi kriteria penelitian pada komunitas Sky Children of the Bug. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan UEQ *Data Analysis Tool (V14)* untuk menghasilkan nilai rata-rata setiap skala, analisis benchmark, serta interpretasi kualitas pengalaman pengguna. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Sky: Children of the Light memperoleh nilai yang lebih tinggi pada aspek *Attractiveness* (1,89), *Perspicuity* (1,77), *Efficiency* (1,05), *Dependability* (1,23) dan *Stimulation* (1,31), sedangkan Roblox memperoleh nilai lebih tinggi pada aspek *Novelty* (0,92). Berdasarkan hasil benchmark UEQ, kedua game memberikan pengalaman pengguna yang lebih positif, namun Sky: Children of the Light menunjukkan pengalaman pengguna yang lebih baik secara keseluruhan dibandingkan Roblox.

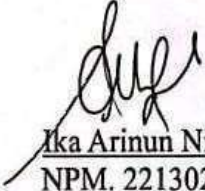
PRAKATA

Puji Syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas ridha dan karunianya peneliti dapat menyelesaikan penyusunan laporan penelitian ini. Penulisan ini juga tak lepas dari dukungan pihak yang selalu membantu dalam penulisan penelitian ini. Oleh karenanya peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M. Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Sulistiono, M. Si., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Risa Helilintar, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Patmi Kasih, M. Kom., dan Muh. Aris Saputra, M. Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah dan mengarahkan kami selama mengerjakan skripsi.
5. Kedua Orang Tua saya dan Keluarga atas doa dan dukungannya.
6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan penulisan penelitian ini.

Disadari penelitian ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan kritik dan saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Kediri, 21 Juli 2026


Ika Arinun Nisa'
NPM. 2213020042

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
RINGKASAN.....	viii
PRAKATA	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah.....	3
D. Batasan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
A. Teori Dan Penelitian Terdahulu	7
B. Kerangka Berpikir.....	14
BAB III METODE PENELITIAN.....	16
A. Desain Penelitian	16
B. Instrumen Penelitian	18
C. Tempat dan Jadwal Penelitian.....	22
D. Objek/Subjek Penelitian	24
E. Prosedur Penelitian	28
F. Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian.....	36

B. Pembahasan	56
BAB V PENUTUP	63
A. Kesimpulan.....	63
B. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	14
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Flowchart Pengolahan Data UEQ.....	31
Gambar 3.3 Grafik Benchmark UEQ.....	34
Gambar 4.1 Halaman Input Identitas Responden.....	37
Gambar 4.2 Isi Petunjuk Pengisian Kuesioner.....	38
Gambar 4.3 UEQ Pada Pertanyaan Negatif-Positif.....	38
Gambar 4.4 UEQ Pada Pertanyaan Positif-Negatif.....	39
Gambar 4.5 Tabel Responden Sky: COTL.....	41
Gambar 4.6 Tabel Responden UEQ Roblox.....	42
Gambar 4.7 Tabel Data Kuesioner Pemain Sky (1-7).....	44
Gambar 4.8 Tabel Nilai Konversi Skor UEQ Sky.....	45
Gambar 4.9 Tabel Data Kuesioner Pemain Roblox (1-7).....	46
Gambar 4.10 Tabel Nilai Konversi Skor UEQ Roblox.....	47
Gambar 4.11 Benchmark UEQ Sky.....	51
Gambar 4.12 Benchmark UEQ Roblox.....	53
Gambar 4.13 Diagram Batang Perbandingan UEQ Sky Dan Roblox.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Nilai Skala, Skor Dan Interpretasi Umum.....	32
Tabel 3.3 Pengelompokan Indikator UEQ.....	34
Tabel 3.4 Kategori Benchmark.....	35
Tabel 4.1 Perhitungan Statistik Hasil UEQ Sky.....	48
Tabel 4.2 <i>Mean</i> , Varian UEQ Sky Per Dimensi.....	48
Tabel 4.3 Perhitungan Statistik Hasil UEQ Roblox.....	49
Tabel 4.4 <i>Mean</i> , Varian UEQ Roblox Per Dimensi.....	50
Tabel 4.5 Analisis Benchmark UEQ Sky.....	51
Tabel 4.6 Analisis Benchmark UEQ Roblox.....	53
Tabel 4.7 Pengujian Fungsional UEQ Data Analysis Tool.....	57

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Kemajuan Bimbingan Penulisan KTI.....	67
Lampiran 2. Surat Izin Pengambilan Data Kuesioner.....	69
Lampiran 3. Surat Keterangan Pengambilan Data.....	70
Lampiran 4. Indikator Pertanyaan Kuesioner UEQ Sky dan Roblox.....	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sky: Children of the Light dan Roblox merupakan dua *game* daring (*online*) dengan konsep *multiplayer* yang sama-sama menonjolkan interaksi sosial, kebebasan bereksplorasi, serta gaya visual yang unik. Sky: Children of the Light menawarkan pengalaman bermain yang tenang, penuh makna, dan berfokus pada kerja sama dalam menjelajahi dunia fantasi yang indah. Sementara itu, Roblox menghadirkan platform kreatif yang memungkinkan pemain membangun, menjelajah, dan memainkan ribuan pengalaman (*experience*) yang dibuat oleh komunitas. Meskipun memiliki karakteristik yang berbeda, kedua *game* sama-sama menempatkan pengalaman pengguna sebagai aspek penting dalam mempertahankan keterlibatan pemain.

Berdasarkan pengamatan terhadap diskusi komunitas di Reddit (r/SkyChildrenOfLight, Maret 2025), terdapat indikasi bahwa sebagian pemain merasakan perubahan pada dinamika pengalaman sosial di dalam *game* Sky: Children of the Light. Beberapa pemain menyampaikan bahwa interaksi sosial yang dahulu menjadi daya tarik utama terasa berkurang dibandingkan sebelumnya. Kondisi tersebut mendorong munculnya diskusi mengenai berbagai *game* lain yang menawarkan pengalaman sosial maupun variasi *gameplay* yang berbeda. Dalam beberapa diskusi tersebut, Roblox turut disebut sebagai salah satu *game* yang juga dimainkan oleh sebagian anggota komunitas karena menyediakan beragam jenis permainan dalam satu platform. Namun, diskusi tersebut tidak menunjukkan adanya bukti perpindahan pemain secara langsung dari Sky ke Roblox, melainkan menggambarkan bahwa pemain cenderung membandingkan pengalaman bermain yang diperoleh dari kedua *game*. Fenomena ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna (*user experience*) menjadi salah satu faktor yang memengaruhi preferensi pemain dalam memilih dan menikmati suatu *game*, sehingga menarik untuk dianalisis menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ).

Fenomena perpindahan pemain ini menandakan adanya perbedaan dalam persepsi dan pengalaman pengguna terhadap *game* tersebut. Pengalaman

pengguna (*user experience/UX*) menjadi salah satu aspek dalam keberlangsungan sebuah *game* karena berpengaruh langsung terhadap tingkat kepuasan, loyalitas dan retensi pemain. UX tidak hanya menilai kualitas grafis atau mekanik permainan, tetapi juga mencakup kenyamanan, kesenangan, serta makna emosional yang dirasakan pemain selama bermain. Dalam *game* Sky: Children of the Light dan Roblox, perbedaan gaya permainan, interaksi sosial dan sistem ekonomi digital di dalamnya dapat mempengaruhi pengalaman pengguna. Oleh karena itu, untuk mengukur dan penggunaan secara objektif dibutuhkan standar yang terstruktur, salah satunya menggunakan standar UEQ.

Standar UEQ (*User Experience Questionnaire*) adalah metode yang menggunakan kuesioner standar yang sering digunakan dalam penelitian interaksi manusia dan komputer untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience/UX*). Menurut Laugwitz, Schrepp dan Helda (2008), UEQ dirancang untuk mengukur enam aspek utama pengelolaan pengguna yaitu daya tarik (*attractiveness*), kejelasan (*perspicuity*), efisiensi (*efficiency*), ketepatan (*dependability*) stimulasi (*stimulation*) dan kebaruan (*novelty*). Melalui instrumen ini penelitian dapat memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap sebuah sistem atau aplikasi termasuk dalam konteks permainan digital seperti Sky: Children of the Light dan Roblox.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna bermain Sky: Children of the Light dan Roblox menggunakan standar UEQ. Pengambilan datanya dilakukan terhadap Komunitas Sky Children of the Bug, yang berisikan pengguna atau pemain yang bermain *game* sky, maupun memainkan *game* sky dan roblox, sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih representatif. Hasil analisis ini diharapkan dapat memberikan gambaran perbedaan pengalaman penggunaan antara kedua *game* menjadi dasar evaluasi kualitas *software quality assurance* atau (SQA) dalam pengembangan *game*, serta menunjukkan preferensi pengguna terhadap *game* yang memberikan pengalaman terbaik.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terhadap beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Adanya perbedaan karakteristik antara *game* Sky: Children of the Light dan Roblox dari segi gaya permainan, visual dan interaksi sosial.
2. Fenomena perpindahan pemain antar kedua *game* menunjukkan adanya perbedaan persepsi terhadap pengalaman bermain pengguna.
3. Belum terdapat penelitian yang secara spesifik membandingkan pengalaman bermain pengguna antara *game* Sky: Children of the Light dan Roblox menggunakan standar UEQ.
4. Diperlukan hasil analisis untuk membandingkan pengalaman pemain bermain *game* Sky: Children of the Light dan Roblox yang menunjukkan statistik pengalaman pengguna sehingga dapat memberikan acuan dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna dan pengembangan *game* yang lebih baik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana *user experience* pada *game* Sky: Children of the Light dan Roblox apabila diukur menggunakan aspek dan indikator standar UEQ?
2. Bagaimana persepsi pengalaman pengguna terhadap *game* Sky: Children of the Light dan Roblox berdasarkan hasil pengukuran *user experience* menggunakan standar UEQ?
3. Bagaimana perbandingan hasil penilaian pengalaman pengguna antara *game* Sky: Children of the Light dan Roblox berdasarkan 6 aspek UEQ?
4. Keunggulan *game* manakah yang mempersepsikan pengalaman pengguna lebih baik berdasarkan hasil analisis UEQ?

D. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan fokus, batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengalaman bermain pengguna terhadap dua *game* daring, yaitu Sky: Children of the Light dan Roblox, tanpa membahas aspek teknis pengembangan *game*, seperti arsitektur sistem, pemrograman, atau performa teknis server.
2. Pengukuran pengalaman pengguna dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) dengan enam dimensi utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*, tanpa menggunakan metode pengukuran pengalaman pengguna lainnya (seperti SUS, TAM, atau wawancara mendalam).
3. Responden penelitian dibatasi pada pengguna yang pernah memainkan kedua *game* tersebut, dengan jumlah minimal 30 responden untuk masing-masing *game* (kebutuhan minimal responden untuk dilakukannya analisis menggunakan metode UEQ). Pada penelitian ini, Pengambilan data dilakukan pada lingkungan daring komunitas Sky Children of the Bug, dan telahmendapatkan total 100 data responden dengan rincian; 51 data respon untuk UEQ Sky, 49 data respon untuk UEQ Roblox.
4. Penelitian ini dibatasi berdasarkan lama bermain (minimal 6 bulan) serta usia (dibatasi dengan usia minimal 17 tahun)
5. Data pengalaman pengguna dikumpulkan melalui kuesioner daring menggunakan Google Form, tanpa observasi langsung atau pengujian laboratorium.
6. Analisis data dilakukan secara kuantitatif dengan mengolah hasil kuesioner UEQ menggunakan UEQ Data Analysis Tool V14 berbasis Microsoft Excel, tanpa melakukan uji statistik inferensial seperti uji-t atau ANOVA.
7. Penelitian ini bersifat deskriptif dan komparatif, sehingga hasil penelitian hanya menggambarkan dan membandingkan pengalaman pengguna pada kedua *game*, tanpa bertujuan untuk menguji hubungan sebab-akibat.
8. Penilaian pengalaman pengguna dalam penelitian ini didasarkan pada kondisi dan persepsi responden pada waktu penelitian berlangsung, sehingga hasil yang diperoleh tidak dimaksudkan untuk merepresentasikan perubahan pengalaman pengguna di masa mendatang.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pengukuran pengalaman pengguna pada *game* Sky: Children of the Light dan Roblox berdasarkan standar UEQ.
2. Mengetahui persepsi pengguna bermain Sky: Children of the Light dan Roblox berdasarkan standar UEQ.
3. Menganalisis perbandingan pengalaman pengguna antara kedua *game* tersebut berdasarkan 6 aspek UEQ.
4. Memberikan informasi terhadap kedua *game* yang memberikan pengalaman pengguna lebih baik berdasarkan hasil analisis UEQ.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan menghasilkan pemetaan perbandingan pengalaman pengguna pada *game* Sky: Children of the Light dan Roblox berdasarkan dimensi *User Experience Questionnaire* (UEQ), seperti *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian di bidang *Human-Computer Interaction* (HCI) dan *User Experience* (UX), khususnya dalam konteks evaluasi pengalaman pengguna pada *game online* sosial, serta menjadi referensi metodologis bagi penelitian selanjutnya yang menggunakan UEQ pada domain *game*.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan menghasilkan informasi mengenai aspek pengalaman bermain yang dirasakan paling dominan dan paling lemah oleh pemain pada masing-masing *game*. Hasil tersebut dapat dimanfaatkan oleh pengembang *game* sebagai bahan evaluasi dalam meningkatkan desain interaksi, variasi *gameplay*, dan kualitas pengalaman sosial pemain. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi sumber informasi bagi pemain dalam memahami karakteristik pengalaman

bermain pada *Sky: Children of the Light* dan *Roblox*, serta menjadi referensi awal bagi pelaku industri *game* dalam merancang pengalaman bermain yang lebih sesuai dengan preferensi pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Laugwitz, B., Schrepp, M., & Held, T. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. In Symposium of the Austrian HCI and Usability Engineering Group (pp. 63–76). Springer, Berlin, Heidelberg.
https://doi.org/10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Aarseth, E. (2003). Playing research: Methodological approaches to game analysis. Digital Arts & Culture Conference.
- Davis, K., & James, C. (2013). Tweens' conceptions of privacy online: Implications for educators. *Learning, Media and Technology*, 38(1), 4–25.
- Ducheneaut, N., Yee, N., Nickell, E., & Moore, R. (2006). "Alone together?" Exploring the social dynamics of massively multiplayer online games. CHI Conference, 407–416.
- Harjono, B. H., & Setiyawati, N. (2022). Evaluasi Value Proposition Dan Perceived Value Aplikasi E-Wallet Menggunakan Ux Honeycomb, Ux Questionnaire, Dan System Usability Scale (Studi Kasus: Ovo, Dana, Dan Shopeepay). *JIPi (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 969-980.
- International Organization for Standardization. (2019). ISO 9241-210: Human-centred design for interactive systems.
- Laugwitz, B., Held, T., & Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. *Lecture Notes in Computer Science*, 529–538.
- Rizki Perdana, M. ., & Kamal, . I. . (2023). ANALISIS USER EXPERIENCE (UX) PADA ONLINE FOOD DELIVERY DI JABODETABEK MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) (Studi Kasus Layanan GoFood dan GrabFood). *Jurnal Ekobis : Ekonomi Bisnis & Manajemen*, 13(2), 176–193.
<https://doi.org/10.37932/je.v13i2.835>
- Roblox Corporation. (2020). Roblox Annual Report.
- Rollings, A., & Adams, E. (2006). *Fundamentals of Game Design*. Pearson.
- Schell, J. (2020). *The Art of Game Design: A Book of Lenses* (3rd ed.). CRC Press.

- Schrepp, M., Hinderks, A., & Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of UX questionnaires: A systematic review. *International Journal of Human-Computer Studies*, 97, 1–10.
- Sweetser, P., & Wyeth, P. (2005). GameFlow: A model for evaluating player enjoyment. *Computers in Entertainment*, 3(3), 3–3.
- Takatalo, J., Häkkinen, J., Kaistinen, J., & Nyman, G. (2010). Presence, involvement, and flow in digital games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(6), 733–737.
- Thatgamecompany. (2019). *Sky: Children of the Light – Official Developer Documentation*.
- Wolf, M. J. P. (2002). *The Medium of the Video Game*. University of Texas Press.
- Xu, K., & Turel, O. (2022). Roblox as a digital playground: Children's engagement and digital well-being. *Computers in Human Behavior*, 126, 107013.