



EVALUATION OF USER EXPERIENCE ON PLAYER ENGAGEMENT AND USER SATISFACTION IN THE GAME MARVEL RIVALS USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP PLAYER ENGAGEMENT DAN KEPUASAN PENGGUNA PADA GAME MARVEL RIVALS MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Sava Cavan Wiharja¹, Jefri Marzal², Rizqa Raaiqa Bintana³

¹⁾ Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi

E-mail: savacavannn@gmail.com

²⁾ Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi

E-mail: jefri.marzal@unja.ac.id

³⁾ Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Jambi

E-mail: rizqa.raaiqa.bintana@unja.ac.id

ARTICLE INFO

Correspondent:

Sava Cavan Wiharja
savacavannn@gmail.com

Key words:

User Experience, Player Engagement, User Satisfaction, Game, Marvel Rivals, UEQ.

Website:

<https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR>

Page: 561 - 580

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of User Experience on Player Engagement and user satisfaction in the game Marvel Rivals. Based on the results of the analysis, User Experience has been proven to have a significant effect in increasing Player Engagement. A positive User Experience, which includes aspects of Attractiveness, clarity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty, is able to enhance players' cognitive, emotional, and behavioral involvement while playing the game. In addition, User Experience also has a significant effect on user satisfaction. The better the gaming experience perceived by users, the higher their level of satisfaction with the game. A comfortable, engaging, and easy-to-understand gaming experience is able to meet players' expectations and provide a positive overall evaluation of the game. Therefore, the quality of User Experience is an important factor in improving both Player Engagement and user satisfaction.

Copyright ©2026 JSCR. All rights reserved.

INFO ARTIKEL

Koresponden

Sava Cavan Wiharja
savacavannn@gmail.
com

Kata kunci:

*User Experience, Player
Engagement, Kepuasan
Pengguna, Game, Marvel
Rivals, UEQ.*

Website:

[https://idm.or.id/JSCR/in
dex.php/JSCR](https://idm.or.id/JSCR/index.php/JSCR)

Hal: 561 - 580

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement* dan kepuasan pengguna pada game *Marvel Rivals*. Berdasarkan hasil analisis, *User Experience* terbukti memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan keterlibatan pemain. Pengalaman pengguna yang positif, yang meliputi aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan, mampu mendorong keterlibatan pemain secara kognitif, emosional, dan perilaku. Selain itu, *User Experience* juga berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna. Semakin baik pengalaman bermain yang dirasakan, semakin tinggi tingkat kepuasan pengguna terhadap permainan. Pengalaman yang nyaman, menarik, dan mudah dipahami dapat memenuhi ekspektasi pemain serta memberikan penilaian positif terhadap game secara keseluruhan. Oleh karena itu, kualitas *User Experience* menjadi faktor penting dalam meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pengguna dalam bermain game.

Copyright ©2026 JSCR. All rights reserved.

PENDAHULUAN

Industri *game* merupakan salah satu sektor hiburan yang mengalami pertumbuhan signifikan secara global. Pertumbuhan ini dipicu oleh kemajuan teknologi, adopsi perangkat digital, serta meningkatnya minat masyarakat terhadap *game* interaktif. Newzoo (2022) melaporkan bahwa pada tahun 2022, industri *game* menghasilkan lebih dari US\$ 184 miliar dengan pemain aktif global melebihi 3 miliar orang. Transformasi digital dan globalisasi turut memperkuat posisi *game* sebagai media utama dalam budaya populer. Hal ini menunjukkan bahwa *game* bukan sekadar hiburan, melainkan menjadi bagian integral dari gaya hidup digital masa kini.

Seiring dengan perkembangan tersebut, *game* kompetitif dan e-Sport menjadi fenomena yang semakin berkembang. *Game* kompetitif dan e-Sport telah menjadi fenomena penting yang tidak dapat diabaikan dalam konteks ini. *Game* kompetitif menawarkan tantangan, strategi, dan kerja tim yang menarik minat orang dari semua usia. Menurut Li (2022) mencatat bahwa *e-Sport* telah berkembang menjadi industri tersendiri dengan struktur profesional layaknya olahraga konvensional. Penonton *e-Sport* kini mencapai jutaan orang di seluruh dunia, dan turnamen besar seperti *League of Legends World Championship* menjadi acara tahunan bergengsi. Hal ini mencerminkan pergeseran paradigma dari sekadar bermain untuk bersenang-senang menjadi pengalaman yang kompetitif dan bahkan profesional.

Salah satu *game* yang mencerminkan perkembangan tersebut adalah *Marvel Rivals*, yang memadukan elemen dari genre *hero shooter* dan *third-person shooter* dengan pendekatan visual serta *gameplay* modern. *Game* ini menawarkan pertempuran tim dalam format orang ketiga dengan karakter-karakter ikonik dari semesta *Marvel*, seperti *Iron Man*, *Black Panther*, dan *Doctor Strange* (Duwe, 2024). Selain itu, fitur inovatif seperti "*Team-Up Skills*" yang memungkinkan karakter saling berkolaborasi menghasilkan serangan sinergis, seperti *Rocket* dan *Groot* (Game Rant Staff, 2024). Kombinasi antara karakter populer dan mekanisme permainan yang kolaboratif menjadikan pengalaman bermain lebih imersif dan menarik.

Dalam konteks *game* kompetitif, *Player Engagement* menjadi faktor penting karena mencerminkan tingkat keterlibatan pemain secara emosional, kognitif, dan perilaku selama berinteraksi dengan sebuah *game*. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengalaman bermain yang positif dapat meningkatkan keterlibatan pemain. Guldager et al. (2023) menemukan bahwa *User Experience* yang baik dalam *game* digital berhubungan dengan tingkat *engagement* pemain yang lebih tinggi, sementara Ng et al. (2025) menyatakan bahwa kualitas desain permainan dan pengalaman bermain juga memengaruhi *immersion* serta motivasi pemain untuk terus bermain.

Selain keterlibatan, kepuasan pengguna juga merupakan indikator penting dalam menilai keberhasilan sebuah *game*. Kepuasan pengguna menggambarkan sejauh mana pengalaman bermain yang dirasakan sesuai dengan harapan pemain. Dalam *game* kompetitif, kepuasan dipengaruhi oleh keseimbangan *gameplay*, tingkat tantangan, serta kenyamanan interaksi dengan sistem. Andrade et al. (2021) menyatakan bahwa *User Experience* yang positif berkontribusi terhadap peningkatan kepuasan pengguna. Sebaliknya, pengalaman yang buruk dapat menimbulkan frustrasi dan menurunkan minat pemain untuk terus bermain.

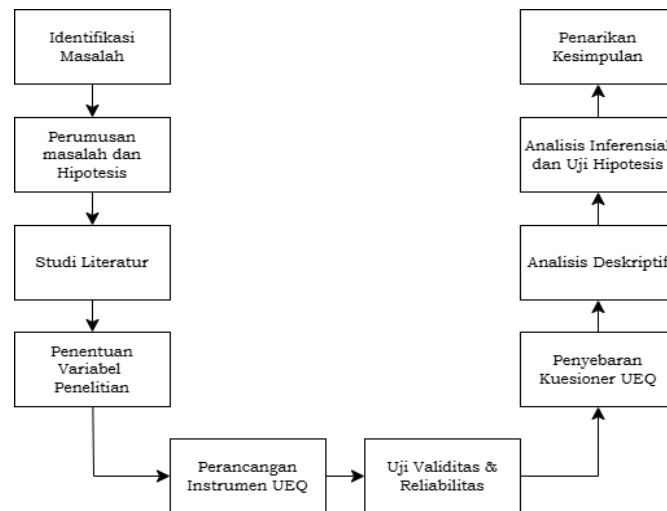
User Experience (UX) sendiri mengacu pada persepsi dan respons pengguna yang muncul dari interaksi dengan suatu sistem atau produk digital (International Organization for Standardization, 2010). Salah satu metode yang umum digunakan untuk mengukur UX adalah *User Experience Questionnaire* (UEQ), yang terdiri dari enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty* (Henim & Sari, 2020). Metode ini mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai kualitas pengalaman pengguna dalam suatu sistem interaktif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) apakah *User Experience* berpengaruh terhadap *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals*; dan (2) apakah *User Experience* berpengaruh terhadap kepuasan pengguna pada *game Marvel Rivals*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi dan menganalisis pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement* dan kepuasan pengguna menggunakan metode UEQ. Oleh karena itu, Hipotesis dalam penelitian ini adalah: H1: *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals* dan H2: *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap kepuasan pengguna pada *game Marvel Rivals*.

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoritis dalam memperkaya kajian mengenai hubungan *User Experience*, *Player Engagement*, dan kepuasan pengguna dalam konteks *game* kompetitif. Selain itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang *game* dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna guna meningkatkan keterlibatan dan kepuasan pemain.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan tahap-tahap yang dilakukan selama proses penelitian mulai dari awal hingga akhir. Alur Penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Kerangka Kerja Penelitian

Kerangka kerja penelitian ini menggambarkan tahapan penelitian yang dilakukan secara sistematis, dimulai dari identifikasi masalah yang berkaitan dengan pengalaman pengguna pada *game Marvel Rivals*. Tahap selanjutnya adalah perumusan masalah dan hipotesis, yang kemudian diperkuat melalui studi literatur untuk memperoleh landasan teori yang relevan. Berdasarkan kajian tersebut, ditentukan variabel penelitian yang terdiri dari *User Experience* sebagai variabel independen serta *Player Engagement* dan *Kepuasan Pengguna* sebagai variabel dependen.

Tahapan berikutnya adalah perancangan instrumen penelitian menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*, yang kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kualitas instrumen. Setelah itu, dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden, dilanjutkan dengan analisis data secara deskriptif dan inferensial. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh antar variabel, hingga akhirnya diperoleh kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei untuk menganalisis pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement* dan *Kepuasan Pengguna* pada *game Marvel Rivals*. Objek penelitian ini adalah pengguna atau pemain aktif *game Marvel Rivals* yang tergabung dalam komunitas *Discord Marvel Rivals Indonesia*.

Penelitian ini menggunakan beberapa perangkat lunak sebagai alat bantu dalam proses pengolahan dan pengumpulan data. *Microsoft Excel* digunakan untuk melakukan tabulasi dan pengolahan data awal hasil kuesioner. *Google Form* dimanfaatkan sebagai media penyebaran kuesioner kepada responden secara daring. *Discord* digunakan sebagai sarana untuk menjangkau responden yang merupakan anggota komunitas *Marvel Rivals Indonesia*. Selanjutnya, pengolahan data statistik dilakukan menggunakan *SPSS* untuk analisis deskriptif dan inferensial. Selain itu, *UEQ Data Analysis Tool* digunakan untuk menganalisis hasil kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* guna memperoleh nilai skala dan interpretasi pengalaman pengguna.

Bahan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner, dalam hal ini menggunakan instrumen *User*

Experience Questionnaire (UEQ). Menurut Sugiyono (2019), data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sementara itu, data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung melalui sumber lain seperti jurnal ilmiah, buku, dan artikel yang relevan dengan topik penelitian. Data sekunder digunakan sebagai landasan teoritis dalam mendukung analisis terkait *User Experience* dan keterlibatan pemain dalam *game Marvel Rivals*.

Kerangka kerja penelitian ini menggambarkan hubungan antara variabel yang diteliti, yaitu *User Experience* sebagai variabel independen serta *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna sebagai variabel dependen. Pengukuran *User Experience* dilakukan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)* yang mencakup enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Keenam dimensi tersebut digunakan untuk merepresentasikan persepsi pengguna terhadap kualitas interaksi dengan *game*.

Berdasarkan model konseptual penelitian, *User Experience* diasumsikan memiliki pengaruh terhadap *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna. Kerangka penelitian ini disusun berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pengalaman pengguna dalam suatu sistem atau permainan digital berkaitan dengan tingkat keterlibatan dan evaluasi pengguna. Oleh karena itu, model penelitian ini digunakan sebagai dasar dalam menguji pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna pada *game Marvel Rivals*.

Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi objek generalisasi penelitian. Menurut Sugiyono (2019), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, populasi yang digunakan adalah anggota komunitas *Discord Marvel Rivals* Indonesia, yang jumlahnya tidak diketahui secara pasti. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*, yaitu berdasarkan kriteria tertentu agar diperoleh responden yang relevan dengan penelitian (Etikan, 2016). Kriteria responden meliputi: (1) berusia minimal 17 tahun dan (2) telah memainkan *game Marvel Rivals* setidaknya selama 5 jam. Penetapan durasi ini bertujuan memastikan responden memiliki pengalaman yang cukup dalam mengeksplorasi fitur utama *game* sehingga dapat memberikan penilaian yang representatif. Hal ini didukung oleh Kumar et al. (2024) yang menyatakan bahwa durasi bermain memengaruhi emosi dan persepsi pemain terhadap pengalaman bermain.

Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus *Cochran* untuk populasi yang tidak diketahui secara pasti, dengan tingkat kepercayaan 95% ($Z = 1,96$), proporsi $p = 0,5$, dan margin of error 10%, yang masih dapat diterima dalam penelitian survei (Riduwan, 2015 dalam Rahayu dan Muhajirin, 2021; Pourhoseingholi et al., 2013). Rumus *Cochran* dirumuskan sebagai berikut:

$$n_0 = \frac{Z^2 \cdot p \cdot (1 - p)}{e^2} \quad (1)$$

Keterangan:

- n_0 : Jumlah minimum sampel
- Z : Nilai *Z-score* sesuai tingkat kepercayaan
- p : Proporsi keberhasilan
- e : *Margin of error*

Sehingga diperoleh:

$$n_o = \frac{(1.96)^2 \cdot 0.5 \cdot 0.5}{0.1^2} = \frac{3.8416 \cdot 0.25}{0.01} = \frac{0.9604}{0.01} = \frac{3000}{31} \approx 96.04$$

Mengingat survei dilakukan secara *online* dan potensi kesalahan respon cukup tinggi, peneliti menetapkan jumlah responden di atas jumlah minimum perhitungan statistik, yaitu minimal 97 responden. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi adanya data yang tidak valid dan untuk memastikan *margin of error* berada pada tingkat wajar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara daring menggunakan *Google Form*. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan analisis statistik dengan bantuan SPSS. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji F (ANOVA) untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen, serta koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pilot Test

Pilot test merupakan tahap awal penelitian untuk mengevaluasi kelayakan instrumen sebelum pengumpulan data utama. Pada penelitian ini, pilot test dilakukan untuk memastikan bahwa kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)*, Kepuasan Pengguna, dan *Player Engagement* dapat dipahami dengan baik serta mampu mengukur indikator yang dimaksud secara tepat. Uji coba melibatkan 40 responden yang telah memenuhi kriteria, yaitu memiliki pengalaman bermain *Marvel Rivals* lebih dari 5 jam. Seluruh data dinyatakan layak tanpa eliminasi. Pengumpulan data dilakukan secara daring melalui *Google Form* dan dianalisis menggunakan SPSS versi 16 untuk uji validitas dan reliabilitas.

Uji validitas bertujuan menilai kemampuan butir pernyataan dalam mengukur variabel penelitian. Pengujian dilakukan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* pada tingkat signifikansi 5% dengan 40 responden, sehingga diperoleh nilai *r*-tabel sebesar 0,312. Suatu item dinyatakan valid apabila *r*-hitung > *r*-tabel. Uji validitas dilaksanakan pada 8 Januari 2026 terhadap 26 item *UEQ* serta 7 item Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement*. Hasil uji validitas tersebut disajikan pada bagian berikut:

Uji Validitas Kuesioner UEQ

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Pilot Test UEQ

ju	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
ATT1	40	0,592	0,312	Valid
ATT2	40	0,540	0,312	Valid
ATT3	40	0,558	0,312	Valid
ATT4	40	0,600	0,312	Valid
ATT5	40	0,686	0,312	Valid
ATT6	40	0,674	0,312	Valid
PER1	40	0,706	0,312	Valid
PER2	40	0,781	0,312	Valid
PER3	40	0,461	0,312	Valid
PER4	40	0,695	0,312	Valid
EFF1	40	0,673	0,312	Valid
EFF2	40	0,815	0,312	Valid
EFF3	40	0,551	0,312	Valid
DEP1	40	0,743	0,312	Valid
DEP2	40	0,595	0,312	Valid
DEP3	40	0,689	0,312	Valid
DEP4	40	0,549	0,312	Valid
DEP5	40	0,770	0,312	Valid
STI1	40	0,658	0,312	Valid
STI2	40	0,773	0,312	Valid
STI3	40	0,780	0,312	Valid
STI4	40	0,609	0,312	Valid
NOV1	40	0,569	0,312	Valid
NOV2	40	0,794	0,312	Valid
NOV3	40	0,565	0,312	Valid
NOV4	40	0,681	0,312	Valid

Sumber: Olahan data menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026

Kuesioner UEQ terdiri dari enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh item memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,312), sehingga dinyatakan valid. Rentang r_{hitung} masing-masing dimensi adalah: *Attractiveness* (0,540–0,686), *Perspicuity* (0,461–0,781), *Efficiency* (0,551–0,815), *Dependability* (0,549–0,770), *Stimulation* (0,609–0,780), dan *Novelty* (0,565–0,794). Hal ini menunjukkan bahwa seluruh item mampu mengukur aspek pengalaman pengguna secara tepat dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Validitas Kuesioner Player Engagement

Uji validitas pada kuesioner *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna dilakukan menggunakan metode *Pearson Product Moment* dengan bantuan SPSS terhadap 40 responden pada tingkat signifikansi 5% ($r_{tabel} = 0,312$). Hasil pengujian menunjukkan bahwa item pernyataan dinyatakan valid apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga instrumen dapat digunakan untuk mengukur variabel penelitian secara akurat. Hasil uji validitas tersebut disajikan pada bagian berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Pilot Test Kuesioner Player Engagement

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
PE1	40	0,905	0,312	Valid
PE2	40	0,762	0,312	Valid
PE3	40	0,735	0,312	Valid

Sumber: Olahan data menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan pada kuesioner *Player Engagement* memiliki nilai r_{hitung} yang lebih besar dari r_{tabel} (0,312), dengan

rentang nilai r -hitung antara 0,735 hingga 0,905. Hal ini menunjukkan bahwa setiap item pernyataan mampu merepresentasikan indikator keterlibatan pemain secara akurat. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kuesioner *Player Engagement* dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian ini.

Uji Validitas Kuesioner Kepuasan Pengguna

Tabel 3. Hasil Uji Validitas *Pilot Test* Kuesioner Kepuasan Pengguna

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
KP1	40	0,841	0,312	Valid
KP2	40	0,791	0,312	Valid
KP3	40	0,691	0,312	Valid
KP4	40	0,789	0,312	Valid

Sumber: Olahan data menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026

Berdasarkan hasil uji validitas, seluruh item pernyataan pada kuesioner Kepuasan Pengguna memiliki nilai r -hitung yang lebih besar dari r -tabel (0,312). Nilai r -hitung pada kuesioner Kepuasan Pengguna berada pada rentang 0,691 hingga 0,841, yang menunjukkan bahwa setiap item pernyataan mampu mengukur variabel Kepuasan Pengguna secara tepat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan pada kuesioner Kepuasan Pengguna dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini.

Uji Validitas Data Penelitian Utama

Uji validitas pada data penelitian utama dilakukan untuk mengetahui sejauh mana setiap item pertanyaan dalam kuesioner mampu mengukur variabel penelitian secara tepat. Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan metode korelasi *Pearson Product Moment* dengan bantuan perangkat lunak SPSS.

Uji validitas dilakukan dengan mengkorelasikan skor masing-masing item pertanyaan dengan skor total variabel. Penentuan validitas item didasarkan pada perbandingan antara nilai r -hitung dan r -tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan jumlah responden sebanyak 103 orang. Berdasarkan tabel distribusi korelasi *Pearson* pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh nilai r tabel sebesar 0,195. Hasil uji validitas tersebut disajikan pada bagian berikut:

Uji Validitas Kuesioner UEQ

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Data Utama UEQ

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
ATT1	103	0,630	0,195	Valid
ATT2	103	0,819	0,195	Valid
ATT3	103	0,659	0,195	Valid
ATT4	103	0,539	0,195	Valid
ATT5	103	0,771	0,195	Valid
ATT6	103	0,727	0,195	Valid
PER1	103	0,300	0,195	Valid
PER2	103	0,580	0,195	Valid
PER3	103	0,590	0,195	Valid
PER4	103	0,732	0,195	Valid
EFF1	103	0,701	0,195	Valid
EFF2	103	0,728	0,195	Valid
EFF3	103	0,628	0,195	Valid
DEP1	103	0,652	0,195	Valid
DEP2	103	0,214	0,195	Valid
DEP3	103	0,644	0,195	Valid

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
DEP4	103	0,621	0,195	Valid
DEP5	103	0,756	0,195	Valid
STI1	103	0,683	0,195	Valid
STI2	103	0,790	0,195	Valid
STI3	103	0,829	0,195	Valid
STI4	103	0,748	0,195	Valid
NOV1	103	0,566	0,195	Valid
NOV2	103	0,784	0,195	Valid
NOV3	103	0,242	0,195	Valid
NOV4	103	0,776	0,195	Valid

Sumber: Olahan data menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 4, Seluruh item kuesioner UEQ dinyatakan valid karena memiliki nilai r -hitung (0,214–0,829) yang lebih besar dari r -tabel (0,195). Hal ini menunjukkan bahwa setiap item mampu merepresentasikan konsep *User Experience*, termasuk seluruh dimensinya (*Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*), sehingga kuesioner layak digunakan dalam penelitian.

Uji Validitas Kuesioner *Player Engagement*

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Data Utama Kuesioner *Player Engagement*

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
PE1	103	0,816	0,195	Valid
PE2	103	0,751	0,195	Valid
PE3	103	0,811	0,195	Valid

Sumber: Olahan data menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 5, diketahui bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel *Player Engagement* memiliki nilai r -hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r -tabel sebesar 0,195. Nilai r -hitung pada masing-masing item berkisar antara 0,751 hingga 0,816, yang menunjukkan bahwa setiap item memiliki hubungan yang kuat dengan skor total variabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel *Player Engagement* dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat keterlibatan pemain dalam bermain *game Marvel Rivals*.

Uji Validitas Kuesioner Kepuasan Pengguna

Tabel 6. Hasil Uji Validitas Data Utama Kuesioner Kepuasan Pengguna

Dimensi	N	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
KP1	103	0,597	0,195	Valid
KP2	103	0,799	0,195	Valid
KP3	103	0,688	0,195	Valid
KP4	103	0,673	0,195	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditunjukkan pada Tabel 6, diketahui bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel Kepuasan Pengguna memiliki nilai r -hitung yang lebih besar dibandingkan dengan nilai r -tabel sebesar 0,195. Nilai r -hitung pada masing-masing item berkisar antara 0,597 hingga 0,799, yang menunjukkan bahwa setiap item pertanyaan memiliki hubungan yang cukup kuat dengan skor total variabel. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh item pertanyaan pada variabel Kepuasan Pengguna dinyatakan valid dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam pengalaman bermain *game Marvel Rivals*.

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas *Pilot test*

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang relatif konsisten apabila digunakan pada kondisi dan waktu yang berbeda. Pada penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap dua kuesioner, yaitu kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* serta kuesioner Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement*.

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha* melalui bantuan perangkat lunak SPSS versi 16. Suatu instrumen dikatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60, yang menunjukkan tingkat konsistensi internal yang dapat diterima. Hasil uji reliabilitas tersebut disajikan pada bagian berikut:

Uji Reliabilitas Kuesioner *User Experience (UEQ)*

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas Pilot Test Kuesioner UEQ

Kuesioner	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>User Experience (UEQ)</i>	0,946	Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas, kuesioner *User Experience (UEQ)* memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,946. Nilai tersebut menunjukkan tingkat reliabilitas yang sangat tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh item pernyataan dalam kuesioner *UEQ* memiliki konsistensi internal yang sangat baik dan layak digunakan dalam penelitian.

Uji Reliabilitas Kuesioner *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna

Tabel 8. Hasil Uji Reliabilitas Pilot Test Kuesioner PE & KP

Kuesioner	<i>Cronbach's Alpha</i>	Keterangan
<i>Player Engagement</i>	0,797	Reliabel
Kepuasan Pengguna	0,806	Reliabel

Sumber: (Data Olahan menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026)

Berdasarkan hasil pengujian, kuesioner Kepuasan Pengguna memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,806, sedangkan kuesioner *Player Engagement* memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,797. Kedua nilai tersebut berada di atas batas minimum yang disyaratkan, yaitu 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang baik. Dengan demikian, seluruh item pernyataan pada kuesioner Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian ini untuk tahap analisis selanjutnya.

Uji Reliabilitas Data Penelitian Utama

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian dalam mengukur variabel yang diteliti. Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode *Cronbach's Alpha* dengan bantuan perangkat lunak SPSS. Instrumen penelitian dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,60. Uji reliabilitas dilakukan terhadap seluruh item pertanyaan yang digunakan untuk mengukur variabel *User Experience*, *Player Engagement*, dan Kepuasan Pengguna. Hasil dari uji reliabilitas sebagai berikut:

Uji Reliabilitas Kuesioner UEQ

Tabel 9. Hasil Uji Reliabilitas Data Utama Kuesioner UEQ

Kuesioner	Cronbach's Alpha	Keterangan
User Experience (UEQ)	0,944	Reliabel

Sumber: (Data Olahan menggunakan SPSS versi 16, Januari 2026)

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang ditunjukkan pada Tabel 9, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944 pada variabel *User Experience* yang diukur menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel *User Experience* memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang ditunjukkan pada Tabel 9, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,944 pada variabel *User Experience* yang diukur menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Nilai tersebut berada jauh di atas batas minimum 0,60, sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen pada variabel *User Experience* memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi.

Uji Reliabilitas Kuesioner Player Engagement dan Kepuasan Pengguna

Tabel 10. Hasil Uji Reliabilitas Data Utama Kuesioner PE & KP

Kuesioner	Cronbach's Alpha	Keterangan
Player Engagement	0,797	Reliabel
Kepuasan Pengguna	0,698	Cukup Reliabel

Berdasarkan hasil pengujian reliabilitas yang ditunjukkan pada Tabel 10, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,797 pada variabel *Player Engagement* dan 0,698 pada variabel Kepuasan Pengguna. Nilai *Cronbach's Alpha* pada variabel *Player Engagement* berada di atas batas minimum sehingga menunjukkan tingkat reliabilitas yang baik, sedangkan nilai pada variabel Kepuasan Pengguna juga berada di atas batas minimum sehingga dapat dinyatakan cukup reliabel. Dengan demikian, seluruh item pertanyaan pada variabel *Player Engagement* dan Kepuasan Pengguna dinyatakan reliabel dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian untuk mengukur tingkat keterlibatan pemain serta kepuasan pengguna dalam pengalaman bermain game *Marvel Rivals*.

Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data merupakan proses utama untuk memperoleh data empiris dari responden sesuai kriteria penelitian. Pengumpulan data dilakukan setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, menggunakan *Google Form* agar lebih efisien dan menjangkau responden secara luas.

Kuesioner disebarkan kepada pemain *Marvel Rivals* pada 9-14 Januari 2026 dan diperoleh 103 responden yang memenuhi kriteria. Data yang terkumpul digunakan untuk analisis lanjutan. Instrumen penelitian terdiri dari dua bagian, yaitu kuesioner *User Experience Questionnaire (UEQ)* dengan skala semantik bipolar untuk mengukur pengalaman pengguna, serta kuesioner Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* dengan skala 1-7 untuk menilai tingkat kepuasan dan keterlibatan pemain. Data yang diperoleh dinilai cukup dan representatif untuk analisis.

Karakteristik Responden

Karakteristik responden meliputi jenis kelamin, usia, dan durasi bermain, berdasarkan 103 responden.

Tabel 11. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	94	91,3%
Perempuan	9	8,7%
Jumlah	103	100%
Usia	Jumlah	Persentase
17-19	12	11,6%
20-22	42	40,8%
23-25	37	35,9%
26-28	12	11,7%
Jumlah	103	100%
Durasi Bermain	Jumlah	Persentase
5 - 24 Jam	32	31,1%
> 24 Jam	71	68,9%
Jumlah	103	100%

Sumber: (Data Olahan, 2026)

Mayoritas responden adalah laki-laki (91,3%), dengan rentang usia 17–28 tahun yang didominasi usia dewasa muda, terutama 21–23 tahun. Sebagian besar responden memiliki durasi bermain lebih dari 24 jam (68,9%), menunjukkan pengalaman bermain yang cukup tinggi sehingga mampu memberikan penilaian yang relevan terhadap *User Experience*, kepuasan pengguna, dan *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals*.

Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran umum mengenai persepsi responden terhadap pengalaman pengguna, tingkat kepuasan, dan keterlibatan pemain dalam *game Marvel Rivals*. Analisis ini menggunakan nilai mean dan standar deviasi untuk melihat kecenderungan penilaian responden serta tingkat variasi jawaban. Data dianalisis berdasarkan hasil pengolahan menggunakan SPSS versi 16 dan *UEQ Data Analysis Tool*.

Analisis Deskriptif User Experience Questionnaire (UEQ)

Analisis deskriptif *UEQ* dilakukan terhadap enam dimensi, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. Berdasarkan hasil pengolahan data dari 103 responden, diperoleh nilai mean dan standar deviasi sebagaimana hasil analisis statistik deskriptif. Standar deviasi merupakan ukuran statistik yang digunakan untuk menunjukkan tingkat penyebaran data terhadap nilai rata-rata. Semakin kecil nilai standar deviasi dibandingkan dengan nilai rata-rata maka data cenderung lebih homogen, sedangkan nilai standar deviasi yang lebih besar menunjukkan variasi data yang lebih tinggi (Sugiyono, 2019).

Tabel 12. Analisis Deskriptif User Experience Questionnaire (UEQ)

Dimensi	N	Mean	Std Deviasi
Att.	103	5.6489	.93233
Per.	103	5.6189	.82385
Eff.	103	5.6472	.98222
Dep.	103	5.4233	.83234
Sti.	103	5.4393	1.14000
Nov.	103	5.4854	1.00965

Sumber: (Data Olahan SPSS, Januari 2026)

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh dimensi *UEQ* memiliki nilai mean di atas nilai tengah skala, yaitu *Attractiveness* (5,6489), *Perspicuity* (5,6189), *Efficiency* (5,6472), *Dependability* (5,4233), *Stimulation* (5,4393), dan *Novelty* (5,4854). Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman pengguna terhadap game *Marvel Rivals* dinilai cenderung positif, baik dari segi daya tarik, kemudahan penggunaan, efisiensi, keandalan, kesenangan, maupun unsur kebaruan.

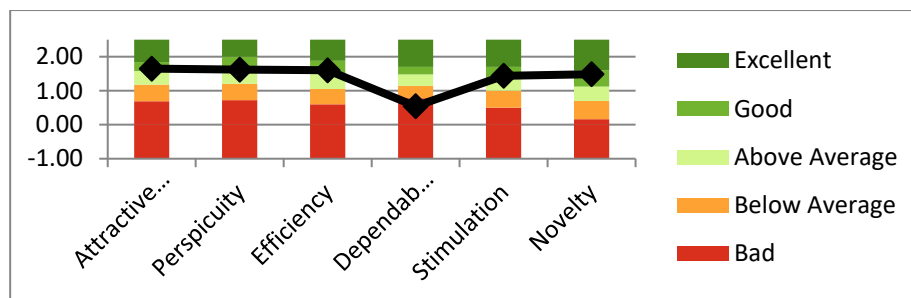
Analisis Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)

Selain analisis deskriptif, dilakukan pula analisis benchmark *UEQ* menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* untuk membandingkan hasil penelitian dengan basis data benchmark *UEQ*. Hasil Benchmark sebagai berikut:

Tabel 13. Analisis Benchmark UEQ

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Att.	1,65	Good	10% of results better, 75% of results worse
Per.	1,62	Above Average	25% of results better, 50% of results worse
Eff.	1,60	Good	10% of results better, 75% of results worse
Dep.	0,54	Bad	In the range of the 25% worst results
Sti.	1,44	Good	10% of results better, 75% of results worse
Nov.	1,49	Good	10% of results better, 75% of results worse

Sumber: (Data Olahan *UEQ Data Analysis Tools*, Januari 2026)



Gambar 2. Hasil Benchmark User Experience Questionnaire

Hasil benchmark *UEQ* menunjukkan dimensi *Attractiveness*, *Efficiency*, *Stimulation*, dan *Novelty* berada pada kategori *Good*, sedangkan dimensi *Perspicuity* berada pada kategori *Above Average*, yang menunjukkan bahwa sebagian besar aspek pengalaman pengguna game *Marvel Rivals* telah memberikan hasil yang baik dibandingkan dataset benchmark *UEQ*. Sementara itu, dimensi *Dependability* masih berada pada kategori *Bad*, yang mengindikasikan bahwa aspek kontrol, prediktabilitas, dan rasa aman saat bermain masih perlu ditingkatkan agar pengalaman pengguna menjadi lebih optimal.

Analisis Deskriptif Kepuasan Pengguna dan Player Engagement

Analisis deskriptif juga dilakukan terhadap variabel Kepuasan Pengguna (KP) dan *Player Engagement* (PE). Hasil dari analisis deskriptif pada kuesioner Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* sebagai berikut:

Tabel 14. Analisis Deskriptif Kepuasan Pengguna dan Player Engagement

Variabel	N	Mean	Std Deviasi
KP	103	5.8883	.74896
PE	103	5.9482	.86415

Sumber: (Data Olahan *SPSS*, Januari 2026)

Variabel Kepuasan Pengguna memiliki mean 5,8883 dan *Player Engagement* 5,9482, yang menunjukkan tingkat kepuasan dan keterlibatan pemain tergolong tinggi

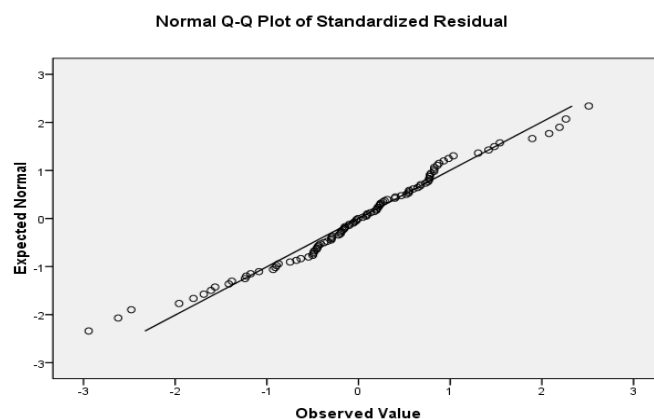
terhadap *game Marvel Rivals*. Secara umum, pengalaman pengguna dinilai baik, meskipun hasil benchmark *UEQ* menunjukkan masih terdapat ruang untuk peningkatan kualitas dibandingkan produk lain.

Analisis Inferensial

Analisis inferensial dalam penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh *User Experience* terhadap Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals*. *User Experience* dalam penelitian ini diperlakukan sebagai satu konstruk utama yang diukur menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*. Metode analisis yang digunakan adalah regresi linier sederhana, karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel independen, yaitu *User Experience*, dan satu variabel dependen pada setiap model regresi. Tingkat signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebesar 5% ($\alpha = 0,05$), dengan pengolahan data menggunakan SPSS versi 16.

Uji Normalitas Model Regresi *Player Engagement*

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah residual pada model regresi berdistribusi normal. Pengujian normalitas merupakan salah satu uji asumsi klasik yang harus dipenuhi dalam analisis regresi linier sederhana. Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov terhadap residual terstandarisasi dengan bantuan SPSS versi 16. Berikut hasil uji normalitas disajikan pada gambar berikut:

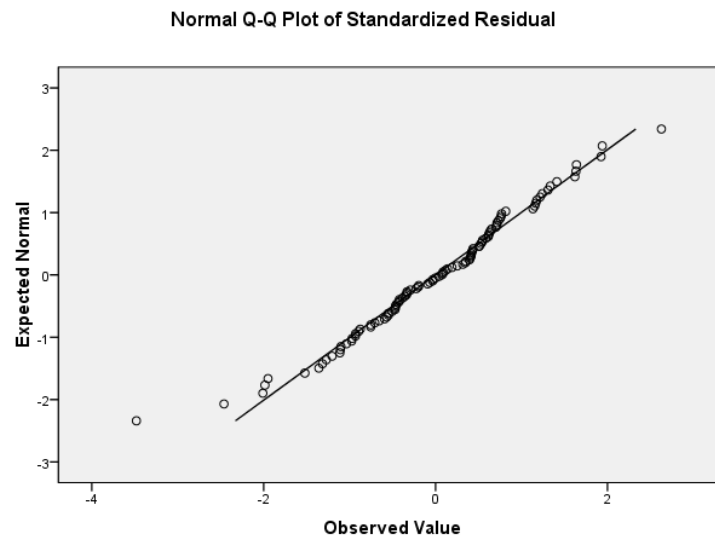


Gambar 3. Hasil Uji Normalitas *Player Engagement*

Berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk terhadap residual terstandarisasi, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,095 ($> 0,05$), yang menunjukkan bahwa residual berdistribusi normal. Meskipun uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,025, uji ini diketahui sensitif terhadap jumlah sampel yang relatif besar. Selain pengujian statistik, normalitas residual juga dianalisis melalui nilai *skewness* dan *kurtosis*. Hasil analisis menunjukkan nilai *skewness* sebesar -0,257 dan *kurtosis* sebesar 0,861. Nilai tersebut masih berada dalam rentang yang dapat diterima, yaitu -1 hingga +1 untuk *skewness* dan -2 hingga +2 untuk *kurtosis*, sehingga distribusi residual dapat dikatakan mendekati distribusi normal.

Menurut Sari & Setiawati (2025) Dengan jumlah responden yang cukup besar ($n = 103$), maka berdasarkan prinsip *Central Limit Theorem*, residual pada model regresi *Player Engagement* dapat diasumsikan berdistribusi normal. Oleh karena itu, model regresi linier sederhana dalam penelitian ini dinyatakan memenuhi asumsi normalitas dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Uji Normalitas Model Regresi Kepuasan Pengguna



Gambar 4. Hasil Uji Normalitas Kepuasan Pengguna

Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,200 ($> 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa residual pada model regresi Kepuasan Pengguna berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi normalitas pada model regresi Kepuasan Pengguna telah terpenuhi dan analisis regresi dapat dilanjutkan.

Analisis Regresi Linear Sederhana terhadap *Player Engagement*

Model Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana menggunakan SPSS, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$PE = \beta_0 + \beta_1 UE + \varepsilon \quad (2)$$

Keterangan:

PE = *Player Engagement*

UE = *User Experience (UEQ)*

β_0 = konstanta

β_1 = koefisien regresi *User Experience*

ε = *error*

Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan hasil *Model Summary*, diperoleh nilai:

Tabel 14. Koefisien Determinasi (R^2) *Player Engagement*

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
0,620	0,384	0,378

Sumber: Data Olahan SPSS

Nilai koefisien determinasi (R^2) menunjukkan proporsi variasi *Player Engagement* yang dapat dijelaskan oleh *User Experience*. Semakin besar nilai R^2 , maka semakin besar pula kontribusi *User Experience* dalam memengaruhi *Player Engagement* pemain game *Marvel Rivals*. Sementara itu, sisa variasi yang tidak dijelaskan oleh model dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian ini.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada Tabel 14, diperoleh nilai koefisien korelasi sederhana (R) sebesar 0,620. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara dimensi *User Experience* terhadap *Player Engagement*. Selanjutnya, nilai R Square sebesar 0,384 menunjukkan bahwa 38,4% variasi *Player Engagement* dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model regresi. Setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel penelitian, diperoleh nilai Adjusted R Square sebesar 0,378, yang berarti bahwa 37,8% variasi Kepuasan Pengguna dipengaruhi oleh *User Experience*, sedangkan 62,2% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *User Experience* (UEQ) berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* pada game *Marvel Rivals*. Metode analisis inferensial yang digunakan adalah regresi linier, dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) dan pengolahan data menggunakan SPSS versi 16.

Pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan uji F untuk melihat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen secara individual. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. $< 0,05$, maka hipotesis diterima
- Jika nilai Sig. $\geq 0,05$, maka hipotesis ditolak

Hipotesis yang diuji dalam penelitian ini adalah:

- **H_1 :** *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap *Player Engagement* pada game *Marvel Rivals*.
- **H_2 :** *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna pada game *Marvel Rivals*.

Uji F

Berdasarkan hasil uji F (ANOVA), diperoleh nilai:

Tabel 15. Tabel Hasil Uji F (ANOVA) *Player Engagement*

Model	F	Sig.
Regresi	63,034	0,000

Sumber: Olahan Data SPSS

Berdasarkan hasil uji F pada Tabel 15, diperoleh nilai F sebesar 63,034 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa *User Experience* secara simultan berpengaruh signifikan terhadap *Player Engagement*, sehingga **H_1** = *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap *Player Engagement* pada game *Marvel Rivals* dapat diterima.

Analisis Regresi Linear Sederhana terhadap Kepuasan Pengguna

Model Regresi

Berdasarkan hasil analisis regresi linear Sederhana menggunakan SPSS, diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

$$KP = \beta_0 + \beta_1 UE + \varepsilon \quad (3)$$

Keterangan:

KP = Kepuasan Pengguna

UE = *User Experience* (UEQ)

β_0 = konstanta

β_1 = koefisien regresi *User Experience*

ε = error

Koefisien Determinasi (R^2)

Berdasarkan hasil *Model Summary*, diperoleh nilai:

Tabel 16. Koefisien Determinasi Kepuasan Pengguna

<i>R</i>	<i>R Square</i>	<i>Adjusted R Square</i>
0,646	0,418	0,412

Sumber: Data Olahan SPSS

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana pada Tabel 16, diperoleh nilai koefisien korelasi sederhana (*R*) sebesar 0,646. Nilai tersebut menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara dimensi *User Experience* yang terhadap Kepuasan Pengguna. Model regresi ini digunakan untuk melihat arah dan kekuatan pengaruh *User Experience* dalam menjelaskan variasi Kepuasan Pengguna pada *game Marvel Rivals*.

Selanjutnya, nilai *R Square* sebesar 0,418 menunjukkan bahwa 41,8% variasi Kepuasan Pengguna dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model regresi. Setelah disesuaikan dengan jumlah variabel dan sampel penelitian, diperoleh nilai *Adjusted R Square* sebesar 0,412, yang berarti bahwa 41,2% variasi Kepuasan Pengguna dipengaruhi oleh *User Experience*, sedangkan 58,8% sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model penelitian ini.

Uji Hipotesis

Uji hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *User Experience* (UEQ) berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dan *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals*. Metode analisis inferensial yang digunakan adalah regresi linier, dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) dan pengolahan data menggunakan SPSS versi 16.

Uji F

Berdasarkan hasil uji F (ANOVA), diperoleh nilai:

Tabel 17. Hasil Uji F Kepuasan Pengguna

Model	F	Sig.
Regresi	72,512	0,000

Sumber: Olahan SPSS

Berdasarkan hasil uji F pada Tabel 17, diperoleh nilai F sebesar 72,512 dengan tingkat signifikansi 0,000 ($< 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa *User Experience* berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna, sehingga $H_2 = \text{User Experience}$ berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna pada *game Marvel Rivals* dapat diterima.

Pembahasan

Pengaruh *User Experience* terhadap *Player Engagement*

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa *User Experience* berpengaruh terhadap *Player Engagement* pada *game Marvel Rivals*. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman

pengguna yang positif tidak hanya berdampak pada kepuasan pemain, tetapi juga mendorong keterlibatan pemain secara kognitif, emosional, dan perilaku selama bermain. Pemain yang merasakan pengalaman bermain yang menyenangkan dan bermakna cenderung lebih terlibat, baik dari segi durasi bermain maupun intensitas interaksi dengan *game*.

Hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Guldager et al. (2023) yang menyatakan bahwa *User Experience* memiliki hubungan yang signifikan dengan tingkat *engagement* pemain dalam *game* digital. Selain itu, Ng et al. (2025) juga menekankan bahwa kualitas pengalaman bermain dan desain *game* berkontribusi terhadap *immersion* dan keterlibatan pemain. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa *User Experience* berperan sebagai fondasi penting dalam membangun *Player Engagement*, meskipun keterlibatan pemain juga dipengaruhi oleh faktor lain seperti mekanisme permainan, fitur sosial, dan motivasi intrinsik.

Secara praktis, hasil ini mengimplikasikan bahwa peningkatan *User Experience* dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan *Player Engagement* pada *game* kompetitif. Pengembang *game* perlu memastikan bahwa pengalaman bermain dirancang secara konsisten dan menarik agar pemain terdorong untuk terus berinteraksi dengan *game*. Namun demikian, untuk menjaga keterlibatan pemain dalam jangka panjang, peningkatan *User Experience* perlu didukung oleh pengembangan fitur lain yang relevan dengan kebutuhan dan preferensi pemain.

Pengaruh *User Experience* terhadap Kepuasan Pengguna

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *User Experience* memiliki peran penting dalam membentuk Kepuasan Pengguna pada *game Marvel Rivals*. Temuan ini mengindikasikan bahwa persepsi positif pemain terhadap pengalaman bermain secara keseluruhan yang mencakup aspek estetika, kemudahan penggunaan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan berkontribusi terhadap terpenuhinya harapan pemain terhadap *game* yang dimainkan. Dengan kata lain, semakin baik pengalaman pengguna yang dirasakan, semakin tinggi tingkat kepuasan pemain terhadap *game* tersebut.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Guldager et al. (2023) yang menemukan bahwa *User Experience* yang positif dalam *game* digital berhubungan erat dengan meningkatnya tingkat kepuasan pemain. Selain itu, Andrade et al. (2021) juga menyatakan bahwa pengalaman bermain yang seimbang dan nyaman berperan penting dalam membentuk kepuasan pengguna dalam permainan komputer. Keselarasan hasil penelitian ini dengan studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa *User Experience* merupakan faktor fundamental yang memengaruhi kepuasan pengguna, tidak hanya pada *game* edukatif atau simulasi, tetapi juga pada *game* kompetitif seperti *Marvel Rivals*.

Dari sudut pandang praktis, temuan ini menunjukkan bahwa pengembang *game* perlu memberikan perhatian khusus pada kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh. Peningkatan *User Experience*, seperti memastikan kenyamanan interaksi, alur permainan yang jelas, serta pengalaman bermain yang menarik, dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kepuasan pemain. Hal ini penting mengingat kepuasan pengguna berkaitan erat dengan loyalitas pemain dan keberlanjutan penggunaan *game* dalam jangka panjang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. *User Experience* terbukti berpengaruh secara signifikan dalam meningkatkan *Player Engagement* pada game *Marvel Rivals*. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman pengguna yang positif yang mencakup aspek daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan mampu meningkatkan keterlibatan pemain secara kognitif, emosional, dan perilaku dalam bermain game. Dengan demikian, kualitas *User Experience* menjadi faktor penting dalam mendorong pemain untuk berinteraksi secara aktif dan berkelanjutan.
2. *User Experience* juga terbukti berpengaruh secara signifikan terhadap Kepuasan Pengguna dalam pengalaman bermain *Marvel Rivals*. Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik pengalaman bermain yang dirasakan pengguna, maka semakin tinggi pula tingkat kepuasan mereka terhadap permainan. Pengalaman bermain yang nyaman, menarik, dan mudah dipahami mampu memenuhi ekspektasi pemain dan memberikan penilaian positif terhadap game secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andrade, G., Ramalho, G., Gomes, A., & Corruble, V. (2021). Dynamic Game Balancing: An Evaluation Of User Satisfaction. *Proceedings Of The Aaai Conference On Artificial Intelligence And Interactive Digital Entertainment*, 2(1), 3-8. <https://doi.org/10.1609/aiide.v2i1.18739>
- Duwe. (2024, May 1). *Marvel Rivals Devs Explain Why The Game Is A Third-Person Shooter And Not An Fps*. Dot Esports. <https://dotesports.com/marvel/news/marvel-rivals-devs-explain-why-the-game-is-a-third-person-shooter-and-not-an-fps>
- Etikan, I. (2016). Comparison Of Convenience Sampling And Purposive Sampling. *American Journal Of Theoretical And Applied Statistics*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Game Rant Staff. (2024, March 31). *Marvel Rivals Will Feature Destructible Environments And Team-Up Skills*. Game Rant. <https://gamerant.com/marvel-rivals-overwatch-6v6-hero-shooter-what-to-expect/>
- Guldager, J. D., Hrynyschyn, R., Kjær, S. L., Dietrich, T., Majgaard, G., & Stock, C. (2023). User Experience, Game Satisfaction And Engagement With The Virtual Simulation Vr Festlab For Alcohol Prevention: A Quantitative Analysis Among Danish Adolescents. *Plos One*, 18(5), E0286522. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0286522>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78. <https://doi.org/10.35143/jkt.v6i1.3582>
- International Organization For Standardization. (2010). *Iso 9241-210:2010 – Ergonomics Of Human-System Interaction – Part 210: Human-Centred Design For Interactive Systems*.
- Kumar, A., Dodda, S., Kamuni, N., & Vuppapalapati, V. S. M. (2024). The Emotional Impact Of Game Duration: A Framework For Understanding Player Emotions In Extended Gameplay Sessions. *2024 3rd International Conference On Artificial Intelligence For Internet Of Things (Aiiot)*, 1(3), 1-6. <https://doi.org/10.1109/Aiiot58432.2024.10574558>

- Li, Z. (2022). The Popularity Of E-Sports And The Logic Behind The Growth. *Bcp Business & Management*, 35, 453–458. <https://doi.org/10.54691/Bcpbm.V35i.3334>
- Newzoo. (2022, July 26). *Newzoo Global Games Market Report 2022 | Free Version*. Newzoo. <https://Newzoo.Com/Resources/Trend-Reports/Newzoo-Global-Games-Market-Report-2022-Free-Version>
- Ng, Y. Y., Nathan, R. J., & Khong, C. W. (2025). Assessing *Player Engagement* In Local Indie Games: A Qualitative Study Of Affective Game Design Elements. *Entertainment Computing*, 54, 100945. <https://doi.org/10.1016/J.Entcom.2025.100945>
- Pourhoseingholi, M. A., Vahedi, M., & Rahimzadeh, M. (2013). Sample Size Calculation In Medical Studies. *Gastroenterology And Hepatology From Bed To Bench*, 6(1), 14–17. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC4017493/>
- Rahayu, F., & Muhajirin. (2021). Analisa Layanan Konsumen Dan Pemberian Kredit Kendaraan Roda Dua Terhadap Keputusan Pembelian Pada Pt Tunas Dwipa Matra (Tdm). *Jurnal Manajemen*, 11(2), 152–163. <https://media.neliti.com/media/publications/471481-None-D0f524fb.pdf>
- Sari, Y. A., & Setiawati, E. (2025). Pengaruh Profitabilitas, Likuiditas, Solvabilitas Dan Aktivitas Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Ilmiah Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi (Mea)*, 9(3), 3185–3202. <https://doi.org/10.31955/Mea.V9i3.6763>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (M. Dr. Ir. Sutopo. S. Pd, Ed.). Alfabeta.