

Analisis Pengalaman Pengguna *Game Sky: Children of the Light* Menggunakan Standar UEQ

^{1*}Ika Arinun Nisa', ²Patmi Kasih, ³Muh Aris Saputra

^{1,2 dan 3} Teknik Informatika, Universitas Nusantara PGRI Kediri

E-mail: ¹ikaannisa26@gmail.com, ²patmikasih@unpkediri.ac.id, ³aris.saputra@unpkdr.ac.id

Penulis Korespondens : Ika Arinun Nisa'

Abstrak—Pengalaman pengguna merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan sebuah game. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengalaman pengguna pada game *Sky: Children of the Light* menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Data dikumpulkan dari 51 responden yang pernah memainkan game tersebut dan dianalisis berdasarkan enam dimensi UEQ, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Hasil analisis menunjukkan bahwa dimensi *attractiveness* (1,791), *perspicuity* (1,598), *stimulation* (1,245) dan *dependability* (1,152) memperoleh evaluasi positif. Sementara itu, aspek *efficiency* (0,961) dan *novelty* (0,598) memperoleh nilai terendah dengan *novelty* yang berada pada kategori netral sehingga menjadi aspek yang berpotensi untuk ditingkatkan. Dimensi *attractiveness* memperoleh nilai tertinggi yang menunjukkan kesan positif pemain terhadap game. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa game *Sky: Children of the Light* mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif.

Kata Kunci— *game*, pengalaman pengguna, *Sky: Children of the Light*, UEQ, *user experience*

Abstract— *User experience is one of the key factors influencing the success of a game. This study aims to analyze the user experience of the game Sky: Children of the Light using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. Data was collected from 51 respondents who had played the game and analyzed based on the six UEQ dimensions: attractiveness, perspicuity, efficiency, dependability, stimulation, and novelty. The analysis results show that the dimensions of attractiveness (1.791), perspicuity (1.598), stimulation (1.245), and dependability (1.152) received positive evaluations. Meanwhile, the efficiency (0.961) and novelty (0.598) aspects received the lowest scores, with novelty falling into the neutral category, making it an aspect with potential for improvement. The attractiveness dimension received the highest score, indicating a positive impression of the game among players. Overall, the research results indicate that the game Sky: Children of the Light is capable of providing a positive user experience.*

Keywords— *game, Sky: Children of the Light, UEQ, user experience, user experience questionnaire*

This is an open access article under the CC BY-SA License.



I. PENDAHULUAN

Industri *game* telah mengalami pertumbuhan yang signifikan dalam dekade terakhir dan menjadi salah satu sektor hiburan digital dengan jumlah pengguna yang terus meningkat [1]. Keberhasilan sebuah *game* tidak hanya ditentukan oleh kualitas grafis atau fitur yang ditawarkan, tetapi juga oleh kualitas pengalaman pengguna (*user experience/UX*) yang dirasakan pemain selama berinteraksi dengan *game*. *User experience* dalam konteks *game* mencakup aspek pragmatis seperti kemudahan penggunaan dan efisiensi, serta aspek hedonis yang berkaitan dengan kesenangan, motivasi, kreativitas, dan keterlibatan emosional pengguna[2].



Gambar 1. *Game Sky: Children of the Light*

Salah satu *game* yang memperoleh perhatian luas dari komunitas pemain adalah Sky: Children of the Light, sebuah *game* petualangan sosial yang dikembangkan oleh thatgamecompany. Game yang dirilis pada tahun 2019 ini menawarkan pengalaman bermain yang berfokus pada eksplorasi, interaksi sosial, dan kolaborasi antarpemain dalam dunia virtual yang kaya akan elemen visual dan emosional. Keunikan *game* ini terletak pada mekanisme interaksi sosial dan kerja sama antarpemain yang menjadi bagian utama dari pengalaman bermain [3].

User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan metode yang banyak digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna melalui enam dimensi utama, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* [4]. UEQ telah diterapkan pada berbagai sistem dan aplikasi, seperti sistem informasi, website, aplikasi mobile, serta platform layanan digital [5]–[9]. Sejalan dengan pentingnya evaluasi kualitas perangkat lunak, Kasih dkk. menunjukkan bahwa pengujian aplikasi melalui *black-box testing* yang dipadukan dengan kuesioner pada *game* Gems Adventure mampu memberikan gambaran mengenai kualitas aplikasi berdasarkan fungsionalitas dan persepsi pengguna [10]. Selain itu, Saputra dkk. melalui penelitian evaluasi *usability* pada website menunjukkan bahwa pengukuran kemudahan penggunaan dapat menjadi dasar dalam meningkatkan kualitas antarmuka dan layanan sistem. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa evaluasi dari perspektif pengguna merupakan tahapan penting dalam pengembangan perangkat lunak, termasuk pada aplikasi berbasis permainan (*game*) [11].

Meskipun berbagai penelitian telah menerapkan UEQ pada website, aplikasi pendidikan, layanan digital, dan aplikasi mobile, penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengalaman pengguna pada *game*, terutama *game* dengan karakteristik interaksi sosial seperti *Sky: Children of the Light*, masih relatif terbatas. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada aspek *usability* atau pengujian fungsional aplikasi, sementara evaluasi pengalaman pengguna yang mencakup dimensi pragmatis dan hedonis belum banyak dilakukan. Kesenjangan penelitian (*research gap*) tersebut menjadi dasar dilakukannya penelitian ini untuk memperoleh gambaran kualitas pengalaman pengguna menggunakan metode UEQ. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi pengembang dalam meningkatkan kualitas pengalaman bermain serta memperkaya referensi penelitian mengenai evaluasi *user experience* pada *game* berbasis interaksi sosial.

II. METODE

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada game Sky: Children of the Light. Evaluasi dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) yang mampu mengukur pengalaman pengguna berdasarkan enam dimensi, yaitu *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Pengukuran tersebut dilakukan untuk mengetahui penilaian pengguna berdasarkan daya tarik keseluruhan (aspek *Attractiveness*/daya tarik). Kemudian seberapa stabil dan nyaman suatu produk/objek tersebut (aspek pragmatis), serta sejauh apa dampak positif yang ditimbulkan oleh produk tersebut kepada pengguna (aspek hedonis).

2.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek penelitian adalah game Sky: Children of the Light, yaitu permainan bergenre *social adventure* yang dikembangkan oleh thatgamecompany. Penelitian difokuskan pada pengalaman pengguna selama berinteraksi dengan fitur-fitur yang tersedia dalam permainan. Subjek penelitian adalah pemain game Sky: Children of the Light yang pernah memainkan permainan tersebut dan memiliki pengalaman menggunakan fitur-fitur yang tersedia di dalam game.

2.3 Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi dalam penelitian ini yakni pemain game *Sky: Children of the Light* yang aktif memainkan permainan tersebut.

b. Sampel

Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan kriteria responden:

1. Pernah memainkan game Sky: Children of the Light.
2. Memiliki pengalaman menggunakan fitur-fitur dalam permainan.
3. Bersedia mengisi kuesioner penelitian.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan **purposive sampling** [12], yaitu teknik penentuan sampel berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan peneliti. Berdasarkan proses pengumpulan data, diperoleh **51 responden** yang memenuhi seluruh kriteria penelitian dan seluruh data digunakan dalam proses analisis. Jumlah responden tersebut dinilai **cukup dan layak** untuk penelitian evaluasi pengalaman pengguna menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). Menurut Roscoe (1975), ukuran sampel yang layak dalam penelitian umumnya berada pada rentang **30 hingga 500 responden**, sehingga jumlah 51 responden telah memenuhi ketentuan ukuran sampel yang memadai. Selain itu [13], Hair et al. (2019) juga menyatakan bahwa penelitian yang menggunakan analisis statistik deskriptif dapat dilakukan dengan jumlah sampel minimal sekitar **30 responden**, sehingga 51 responden sudah cukup untuk menghasilkan analisis yang *representative* [14].

2.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah User Experience Questionnaire (UEQ) versi standar yang terdiri atas 26 item pertanyaan berbentuk pasangan kata berlawanan (*semantic differential*) dengan skala penilaian 1–7. UEQ mengukur enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu:

- a. *Attractiveness*
- b. *Perspicuity*
- c. *Efficiency*
- d. *Dependability*

e. *Stimulation*

f. *Novelty*

Berdasarkan enam dimensi diatas, terdapat 26 Indikator yang dimuat didalamnya, yang dikelompokkan dan disajikan dalam bentuk tabel 1 dibawah ini

Tabel 1. Indikator *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Dimensi UEQ	Indikator	
Dayba tarik (<i>attractiveness</i>)	menyusahkan	menyenangkan
	baik	buruk
	tidak disukai	menggembirakan
	tidak nyaman	nyaman
	atraktif	tidak atraktif
	ramah pengguna	tidak ramah pengguna
Kejelasan (<i>perspicuity</i>)	tak dapat dipahami	dapat dipahami
	mudah dipelajari	sulit dipelajari
	rumit	sederhana
	jelas	membingungkan
Efisiensi (<i>efficiency</i>)	cepat	lambat
	tidak efisien	efisien
	tidak praktis	praktis
	terorganisasi	berantakan
Ketepatan (<i>dependability</i>)	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi
	menghalangi	mendukung
	aman	tidak aman
	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi
Kebaruan (<i>novelty</i>)	kreatif	monoton
	berdaya cipta	konvensional
	lazim	terdepan
	konservatif	inovatif
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	bermanfaat	kurang bermanfaat
	membosankan	mengasyikkan
	tidak menarik	menarik
	memotivasi	tidak memotivasi

Pada dimensi *Attractiveness*, terdapat 6 indikator yang diantaranya untuk mengetahui tingkat daya tarik objek secara keseluruhan pengguna, dimensi serta indikator ini merupakan aspek daya tarik (*attractiveness*). Kemudian dimensi *Perspicuity*, *Efficiency* dan *Dependability* dengan masing-masing 4 indikator, kelompok dimensi ini digunakan untuk mengukur aspek pragmatik yang menggambarkan seberapa efektif objek penelitian, serta *Novelty* dan *Stimulation* dengan

masing-masing berisikan 4 indikator yang termasuk dalam kelompok aspek hedonic yang digunakan untuk mengetahui dampak positif yang ditimbulkan objek penelitian kepada pengguna.

2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan secara daring menggunakan Google Form yang berisi instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ). Responden diminta memberikan penilaian terhadap setiap pasangan kata berdasarkan pengalaman mereka saat memainkan game Sky: Children of the Light.

2.6 Teknik Analisis Data

Data hasil kuesioner yang menggunakan skala 1–7 ditransformasikan ke rentang skor -3 hingga +3 sesuai pedoman UEQ. Transformasi dilakukan agar hasil dapat dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool. Untuk skor, transformasi skor, serta interpretasinya dapat diamati dalam bentuk tabel dibawah ini (tabel 2):

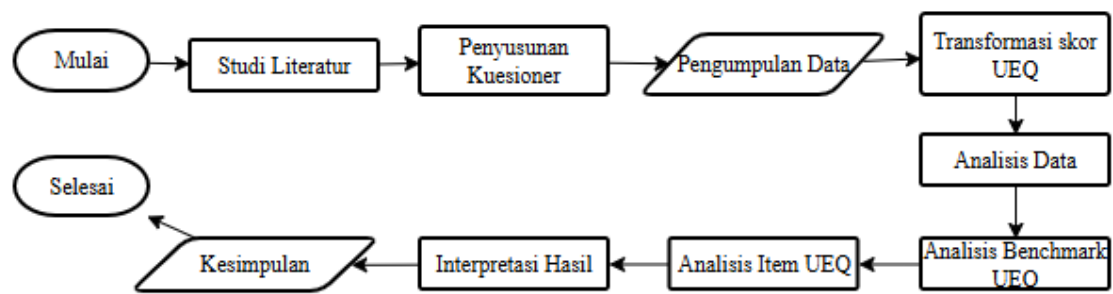
Tabel 2. Nilai Skala, Skor dan Interpretasi Umum

Skala Jawaban (1-7)	Skor UEQ (-3 s.d. +3)	Interpretasi Umum
1	-3	Sangat negatif
2	-2	Negatif
3	-1	Cenderung negatif
4	0	Netral
5	1	Cenderung positif
6	2	Positif
7	3	Sangat positif

Data yang telah ditransformasikan dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool untuk memperoleh nilai *mean* dan *variance* pada setiap dimensi UEQ. Hasil analisis digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pengalaman pengguna pada aspek *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Nilai setiap dimensi kemudian dibandingkan dengan benchmark UEQ untuk mengetahui posisi kualitas pengalaman pengguna dibandingkan produk lain dalam basis data UEQ. Analisis item dilakukan untuk mengidentifikasi atribut pengalaman pengguna yang memperoleh nilai tertinggi dan terendah sehingga dapat diketahui aspek yang menjadi kelebihan maupun area yang memerlukan pengembangan.

2.7 Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ditunjukkan pada Gambar 2 dibawah ini. Diagram tersebut menggambarkan alur penelitian mulai dari studi literatur hingga diperolehnya kesimpulan berdasarkan hasil analisis menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Mulai
2. Studi literatur, yaitu mengkaji penelitian terdahulu mengenai *user experience*, *User Experience Questionnaire* (UEQ), dan *game Sky: Children of the Light*.
3. Penyusunan kuesioner, dengan menggunakan instrumen *User Experience Questionnaire* (UEQ) versi standar yang terdiri atas 26 item.
4. Pengumpulan data, melalui penyebaran kuesioner secara daring kepada pemain *Sky: Children of the Light* yang memenuhi kriteria penelitian.
5. Seleksi data, untuk memastikan seluruh jawaban responden lengkap dan dapat digunakan dalam proses analisis.
6. Transformasi skor UEQ, yaitu mengubah skor jawaban dari skala 1–7 menjadi rentang -3 hingga +3 sesuai pedoman UEQ.
7. Analisis data menggunakan UEQ Data Analysis Tool, untuk memperoleh nilai *mean* dan *variance* pada setiap dimensi UEQ.
8. Analisis benchmark UEQ, untuk membandingkan hasil penelitian dengan basis data benchmark UEQ.
9. Analisis item UEQ, untuk mengidentifikasi item dengan nilai tertinggi dan terendah.
10. Interpretasi hasil, berdasarkan hasil analisis dimensi UEQ, benchmark, dan analisis item.
11. Kesimpulan
12. Selesai

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Data Penelitian

Penelitian ini melibatkan 51 responden yang telah memainkan *game Sky: Children of the Light*. Seluruh responden memenuhi kriteria penelitian dan mengisi kuesioner secara lengkap sehingga seluruh data dapat digunakan dalam proses analisis.

3.2 Hasil Analisis User Experience Questionnaire (UEQ)

Data hasil kuesioner ditransformasikan dari skala 1–7 menjadi rentang skor -3 hingga +3 sesuai pedoman UEQ. Selanjutnya data dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool untuk memperoleh nilai rata-rata (*mean*) dan variasi jawaban (*variance*). Hasil analisis perhitungan *mean*, *variance* serta pengkategorian berdasarkan transformasi skor dari data kuesioner UEQ *Sky: Children of the Light* disajikan dalam bentuk table dibawah ini.

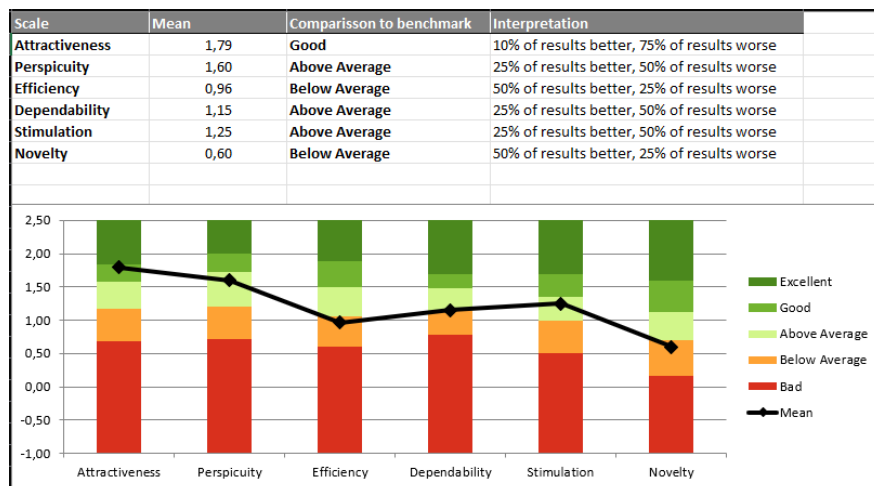
Tabel 3. Hasil Rata-rata Setiap Dimensi UEQ

Dimensi	Mean	Variance	Kategori
<i>Attractiveness</i>	1,791	0,83	Positif
<i>Perspicuity</i>	1,598	1,31	Positif
<i>Efficiency</i>	0,961	1,16	Positif
<i>Dependability</i>	1,152	0,78	Positif
<i>Stimulation</i>	1,245	0,70	Positif
<i>Novelty</i>	0,598	0,82	Netral

Berdasarkan hasil analisis, dimensi *Attractiveness* memperoleh nilai tertinggi sebesar 1,791. *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, dan *Stimulation* juga menunjukkan hasil positif. Sementara itu, dimensi *Novelty* memperoleh nilai terendah sebesar 0,598.

3.3 Hasil Benchmark UEQ

Analisis benchmark dilakukan untuk membandingkan hasil penelitian dengan basis data benchmark UEQ. Berikut ini adalah benchmark yang didapatkan dari rata-rata hasil analisis UEQ Sky: Children of the Light yang telah disajikan dalam bentuk gambar (gambar 3).



Gambar 3. Analisis Benchmark UEQ

Gamar benchmark diatas menunjukkan bahwa dimensi *Attractiveness* berada pada kategori *Good*. Dimensi *Perspicuity*, *Dependability*, dan *Stimulation* berada pada kategori *Above Average*. Sementara itu, dimensi *Efficiency* dan *Novelty* berada pada kategori *Below Average*.

3.4 Analisis Item UEQ

a. Item dengan Nilai Tertinggi

Tabel 4. Item UEQ dengan Nilai Tertinggi

Item UEQ	Mean
tak dapat dipahami-dapat dipahami	2,0
tidak menarik-menarik	2,0
menyusahkan-menyenangkan	2,0
tidak disukai-menggembirakan	1,9

Item “tak dapat dipahami-dapat dipahami”, “tidak menarik-menarik”, “menyusahkan-menyenangkan” serta “tak disukai-menggembirakan” memperoleh nilai tertinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa pemain menilai *game* mudah dipahami dan memberikan pengalaman bermain yang menarik.

b. Item dengan Nilai Terendah

Tabel 5. Item UEQ dengan Nilai Terendah

Item UEQ	Mean
cepat-lambat	0,1
kreatif-monoton	0,2
Konservatif-inovatif	0,3
tidak dapat diprediksi-dapat diprediksi	0,4
atraktif-tidak atraktif	0,6

Item “cepat-lambat”, “kreatif-monoton”, dan “konservatif – Inovatif” memperoleh nilai terendah, disusul dengan indikator “tidak dapat diprediksi-dapat diprediksi”, “atraktif-tidak atraktif”. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian pemain masih menilai tempo permainan relatif lambat dan aspek kebaruan belum menjadi keunggulan utama permainan.

3.5 Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* Sky: Children of the Light mampu memberikan pengalaman pengguna yang positif. Dimensi *Attractiveness* (1,79) memperoleh nilai rata-rata tertinggi yang menunjukkan bahwa pemain memiliki kesan yang baik pemain terhadap keseluruhan permainan. Selain itu, dimensi *Perspicuity* (1,60), *Dependability* (1,15), dan *Stimulation* (1,25) juga memperoleh hasil positif yang mengindikasikan bahwa pemain dapat memahami mekanisme permainan, merasa nyaman selama bermain, serta memperoleh pengalaman yang menarik. Namun demikian, dimensi *Efficiency* (0,96) pada bagian efisiensi penggunaan dalam aspek pragmatis yang masih dalam kategori below average dan *Novelty* (0,60) tentang keinovatifan serta kekreatifan dalam aspek hedonis, sehingga dikatakan bahwa *Efficiency* dan *Novelty* memperoleh nilai yang lebih rendah dibandingkan dimensi lainnya. Temuan ini menunjukkan bahwa masih terdapat peluang peningkatan pada aspek efisiensi dan kebaruan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara keseluruhan.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa *game* Sky: Children of the Light memiliki kualitas pengalaman pengguna yang baik berdasarkan pengukuran menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Pengguna memberikan penilaian positif terhadap aspek pragmatis maupun hedonis permainan, yang mengindikasikan bahwa *game* tidak hanya mudah digunakan tetapi juga mampu memberikan pengalaman bermain yang menarik dan menyenangkan. Temuan ini memperlihatkan bahwa pendekatan desain yang berfokus pada eksplorasi, interaksi sosial, dan pengalaman emosional telah mampu memenuhi ekspektasi pengguna. Selain itu, hasil penelitian memberikan kontribusi dalam evaluasi kualitas pengalaman pengguna pada industri *game* serta dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi pengembang untuk melakukan pengembangan fitur yang lebih inovatif guna meningkatkan persepsi kebaruan permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Newzoo, Global Games Market Report 2024, Amsterdam, The Netherlands: Newzoo, 2024. [Online]. Available: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2024>
- [2] M. Hassenzahl, *Experience Design: Technology for All the Right Reasons*, San Rafael, CA, USA: Morgan & Claypool Publishers, 2010.
- [3] thatgamecompany, "Sky: Children of the Light Official Website," 2025. [Online]. Available: <https://www.thatskygame.com>
- [4] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, vol. 4, no. 6, pp. 103–108, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [5] R. Hiariej and N. Setiyawati, "Evaluasi User Experience dan Usability Sistem Informasi Tugas Akhir FTI UKSW Menggunakan User Experience Questionnaire dan System Usability Scale," *JOISIE (Journal of Information Systems and Informatics Engineering)*, vol. 6, no. 2, pp. 58–63, 2022, doi: 10.35145/joisie.v6i2.2338.
- [6] M. R. Perdana and I. Kamal, "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*, vol. 13, no. 2, pp. 177–193, 2023, doi: 10.37932/je.v13i2.835
- [7] K. K. Pangestu, T. L. M. Suryanto, and A. Pratama, "User Experience Questionnaire (UEQ) Sebagai Metode Pengukuran Evaluasi Pengalaman Pengguna Virtual Campus Tour Universitas Pembangunan Nasional (UPN)," *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, vol. 7, no. 2, pp. 442–451, 2023, doi: 10.52362/jisamar.v7i2.718.
- [8] B. H. Harjono and N. Setiyawati, "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)*, vol. 7, no. 3, pp. 969–980, 2022, doi: 10.29100/jipi.v7i3.3159.
- [9] M. Aminurdin, D. Maulana, and T. N. Wiyatno, "Measuring User Experience of Traveloka Hotel Using User Experience Questionnaire," *Journal of Applied Intelligent System*, vol. 8, no. 2, pp. 237–249, Jul. 2023, doi: 10.33633/jais.v8i2.8608.
- [10] R. D. Saputro, P. Kasih, and S. Rochana, "Pengujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Adventure," in *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi (SEMNAS INOTEK)*, vol. 6, no. 3, pp. 47–52, 2022.
- [11] E. Andriyanto, D. W. Ramadhan, M. A. Saputra, and M. A. Dusea, "Evaluasi Usability untuk Mengukur Penggunaan Website Event Organizer," in *Seminar Nasional Informatika (SNIIf)*, vol. 1, no. 1, 2017.
- [12] M. N. Marshall, "Sampling for qualitative research," *Family Practice*, vol. 13, no. 6, pp. 522–525, 1996.
- [13] Roscoe, J. T. (1975). *Fundamental Research Statistics for the Behavioral Sciences* (2nd ed.). Holt, Rinehart and Winston.
- [14] Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate Data Analysis* (8th ed.). Cengage.