

Analisis Pengaruh Desain UI dan UX Terhadap Kepuasan Pengguna Game Honkai: Star Rail dengan Pendekatan Mixed Method

Teuku Guna Prasetya P.^{1*}, Rimasya Ayu Jaeningsih²

¹Universitas Pamulang

²Universitas Pamulang

*Corresponding email: tkuguna@gmail.com^{1*} · dosen02930@unpam.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini menganalisis pengaruh desain *User Interface (UI)* dan *User Experience (UX)* sistem pertarungan *Honkai: Star Rail* terhadap kepuasan pengguna, dengan *cognitive load* sebagai variabel mediasi, menggunakan pendekatan *mixed method sequential explanatory*. Data dikumpulkan dari 79 pemain aktif melalui kuesioner 24 item berskala Likert yang teruji valid dan reliabel ($\alpha = 0,669-0,855$), diperkuat dengan analisis tematik terhadap jawaban terbuka. Hasil regresi linear sederhana menunjukkan desain UI/UX berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna ($B = 0,729$; $R^2 = 0,393$; $p < 0,001$), tetapi tidak berpengaruh signifikan terhadap *cognitive load* ($p = 0,075$) maupun terhadap kepuasan melalui *cognitive load* ($p = 0,174$). Uji Sobel ($z = 0,318$; $p = 0,751$) menegaskan *cognitive load* tidak memediasi hubungan tersebut. Temuan kualitatif memperkuat hasil ini, mengindikasikan pengalaman bermain jangka panjang meredam pengaruh beban kognitif terhadap kepuasan. Penelitian ini memperkaya pemahaman batas keberlakuan *Cognitive Load Theory* pada pemain berpengalaman.

Kata kunci: *User Interface, User Experience, Cognitive load, Kepuasan Pengguna, Honkai: Star Rail*

Abstract: This study analyzes the influence of *User Interface (UI)* and *User Experience (UX)* design of the battle system in *Honkai: Star Rail* on user satisfaction, with *cognitive load* as a mediating variable, using a *sequential explanatory mixed-method approach*. Data were collected from 79 active players through a validated and reliable 24-item Likert questionnaire ($\alpha = 0.669-0.855$), supplemented by thematic analysis of open-ended responses. Simple linear regression showed that UI/UX design has a positive, significant effect on user satisfaction ($B = 0.729$; $R^2 = 0.393$; $p < 0.001$), but no significant effect on *cognitive load* ($p = 0.075$) or on satisfaction via *cognitive load* ($p = 0.174$). The Sobel test ($z = 0.318$; $p = 0.751$) confirmed that *cognitive load* does not mediate this relationship. Qualitative findings reinforced these results, suggesting that long-term playing experience buffers *cognitive load's* impact on satisfaction. This study enriches understanding of the boundary conditions of *Cognitive Load Theory* among experienced players.

Keywords: *User Interface, User Experience, Cognitive load, User Satisfaction, Honkai: Star Rail*

PENDAHULUAN

Perkembangan *game turn-based* modern menuntut pemain untuk memproses berbagai informasi secara cepat saat pertarungan berlangsung. Dalam *game Honkai: Star Rail*, pemain harus memperhatikan urutan giliran, status karakter, *buff* dan *debuff*, indikator energi, serta pilihan *skill* sebelum menentukan tindakan, yang seluruhnya ditampilkan secara simultan dalam satu antarmuka. Kondisi ini menunjukkan bahwa desain UI/UX pada sistem pertarungan berperan penting bukan hanya sebagai tampilan visual, tetapi juga sebagai media penyajian informasi bagi pengambilan keputusan pengguna (Fithri et al., 2024).

Kompleksitas tampilan yang tinggi berpotensi meningkatkan beban kognitif (*cognitive load*) pengguna, khususnya ketika pemain harus mengambil keputusan dalam waktu singkat, yang pada akhirnya dapat menurunkan kenyamanan dan kepuasan bermain (Gaurav Raj, 2025). Survei eksploratif awal terhadap 27 pemain menunjukkan bahwa meskipun UI dinilai cukup intuitif, sebagian responden masih menganggap beberapa elemen membingungkan karena kepadatan teks, ikon, dan warna (Tuuk et al., 2024).

Urgensi penelitian ini didasari skala pengguna *Honkai: Star Rail* yang sangat besar, dengan capaian 20 juta unduhan dalam dua hari sejak peluncuran dan pendapatan global yang melampaui USD 800 juta hingga Maret 2024 (Zheng, 2023). Skala tersebut menunjukkan bahwa persoalan UI/UX pada sistem pertarungan berpotensi berdampak pada jumlah pemain yang signifikan, sementara penelitian yang secara khusus mengaitkan UI/UX, *cognitive load*, dan kepuasan pengguna pada *game turn-based* masih terbatas. Penelitian ini bertujuan

menganalisis pengaruh desain UI/UX sistem pertarungan terhadap *cognitive load* dan kepuasan pengguna, sekaligus menguji peran *cognitive load* sebagai mediator dalam hubungan tersebut.

LANDASAN TEORI

User Interface (UI) dalam Game. *User Interface* merujuk pada keseluruhan elemen visual dan interaktif yang menjadi jembatan komunikasi antara sistem permainan dan pemain. Dalam *game* bergenre *turn-based* seperti *Honkai: Star Rail*, UI pertarungan memiliki kompleksitas tinggi karena pemain harus membaca dan mengolah banyak lapisan informasi secara bersamaan: urutan giliran, kondisi kesehatan karakter, ikon *skill* beserta indikator energi, serta efek *buff* dan *debuff* yang terus berubah. Perancangan UI yang efektif mencakup lima komponen utama yang saling berkaitan (1) desain visual dan estetika, mencakup kontras warna, hierarki visual, dan konsistensi gaya (Auliazmi et al., 2021) (2) navigasi dan alur interaksi yang memungkinkan perpindahan antarmenu secara intuitif dan efisien (Filipe, 2022) (3) interaktivitas dan umpan balik (*feedback*), di mana elemen animasi terbukti secara fungsional mengurangi persepsi waktu tunggu dan memberikan dukungan kognitif kepada pengguna (Martinez et al., 2023) (4) responsivitas dan adaptabilitas antarmuka terhadap berbagai perangkat, yang menjadi faktor kritis dalam menciptakan pengalaman pengguna yang konsisten (Fithri et al., 2024) serta (5) hierarki dan pengelompokan informasi berdasarkan tingkat prioritas dalam pengambilan keputusan. Evaluasi kualitas antarmuka pada penelitian ini turut merujuk pada prinsip *usability heuristics* yang diterapkan Saputra dan (Assad et al., 2022; Saputra & Andelina, 2025) dalam mengukur *System Usability Scale* (SUS) pada *Honkai: Star Rail*, yang mencakup aspek kejelasan (*clarity*), konsistensi (*consistency*), hierarki visual (*visual hierarchy*), dan kemudahan dipelajari (*learnability*) empat dimensi yang menjadi dasar penyusunan instrumen variabel Desain UI/UX (X) pada penelitian ini, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Metode perancangan UI yang relevan turut dikaji, di antaranya *User-Centered Design* (UCD), yang menempatkan kebutuhan pengguna sebagai pusat proses desain melalui riset dan evaluasi iteratif pendekatan ini terbukti efektif menghasilkan antarmuka yang lebih ramah pengguna (Felix et al., 2023) serta pendekatan *prototyping* dan pengujian iteratif, di mana (Gaurav Raj, 2025) membuktikan bahwa *game* yang dikembangkan melalui *consistency modeling* dan dievaluasi melalui survei pengguna berhasil memperoleh penilaian rata-rata 8,35 dari skala 10. Secara keseluruhan, UI yang dirancang dengan baik berkontribusi pada peningkatan kepuasan pengguna, aksesibilitas bagi pemain baru, pengurangan beban kognitif, dan efisiensi interaksi (Wiwesa, 2021).

Cognitive Load Theory. *Cognitive load* merepresentasikan jumlah total beban mental yang harus ditanggung oleh memori kerja pengguna selama proses pemrosesan informasi pada suatu antarmuka. Mengacu pada kategorisasi Leclercq et al. (2021), *cognitive load* dibedakan menjadi tiga jenis: *intrinsic load* (beban dari kompleksitas konten itu sendiri, seperti mekanik pertarungan yang sulit disederhanakan), *extraneous load* (beban akibat cara informasi disajikan dalam antarmuka, yang paling dapat dipengaruhi oleh desain UI), dan *germane load* (beban yang berkontribusi pada pembentukan skema pemahaman jangka panjang). Dalam konteks *game turn-based*, kepadatan visual sistem pertarungan berpotensi menciptakan *information overload*, meskipun bagi pemain berpengalaman sebagian besar elemen informasi telah terinternalisasi ke dalam skema kognitif yang memungkinkan pemrosesan lebih efisien dan otomatis (Zheng, 2023).

Flow Theory dalam Game. Kondisi *flow* merujuk pada keadaan psikologis optimal ketika seseorang merasa sepenuhnya tenggelam dan terfokus dalam suatu aktivitas, ditandai dengan konsentrasi penuh, keseimbangan antara tantangan dan kemampuan, kejelasan tujuan, serta umpan balik yang langsung dan jelas. Dalam *game turn-based* seperti *Honkai: Star Rail*, pencapaian *flow* sangat dipengaruhi oleh kualitas desain UI pertarungan mencakup kejelasan informasi, responsivitas umpan balik, keseimbangan tempo, dan konsistensi pola antarmuka.

Ketika UI pertarungan terlalu kompleks atau tidak responsif, pemain akan terdistraksi dari *gameplay* itu sendiri untuk mengurus pemahaman antarmuka, sehingga mengganggu aliran kognitif dan mencegah tercapainya kondisi *flow*. (Zhan et al., 2024) menemukan bahwa *perceived ease of use* berpengaruh signifikan terhadap *perceived enjoyment*, mengindikasikan bahwa kemudahan penggunaan antarmuka merupakan prasyarat penting bagi pengalaman bermain yang memuaskan dan berdampak jangka panjang pada retensi pemain.

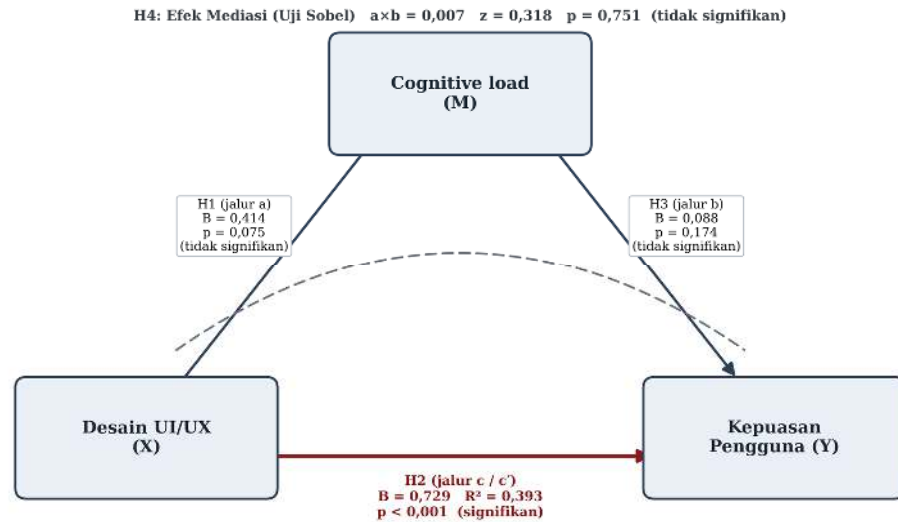
Evaluasi Usability berbasis SUS. Pengukuran kualitas antarmuka pada penelitian ini turut merujuk pada pendekatan *System Usability Scale* (SUS) yang diterapkan Buana dan Sari (2022) terhadap aplikasi mobile, dengan skor 78,3 pada kategori *marginal high* metode dan besaran skor yang serupa direplikasi Saputra dan Andelina (2025) khusus pada *Honkai: Star Rail*, memperkuat validitas eksternal indikator kualitas UI/UX yang digunakan dalam instrumen penelitian ini, yaitu *clarity*, *consistency*, *visual hierarchy*, dan *learnability* sebagaimana dirangkum pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Dimensi	Kode Item	Jumlah Item
Desain UI/UX (X)	Clarity	X1–X3	3
	Consistency	X4–X6	3
	Visual Hierarchy	X7–X9	3
	Learnability	X10–X12	3
Cognitive load (M)	Mental Effort	M1–M2	2
	Information Overload	M3–M4	2
	Visual Complexity	M5–M6	2
Kepuasan Pengguna (Y)	Overall Satisfaction	Y1–Y2	2
	Comfort	Y3–Y4	2
	Expectation Confirmation & Continued Use	Y5–Y6	2

Sumber: Adaptasi dari Saputra & Andelina (2025)

Kerangka mediasi Kerangka mediasi Baron dan Kenny digunakan untuk menguji peran *cognitive load* sebagai variabel perantara, yang mensyaratkan empat kondisi: (1) variabel independen berpengaruh signifikan terhadap mediator; (2) variabel independen berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen; (3) mediator berpengaruh signifikan terhadap variabel dependen; dan (4) pengaruh variabel independen terhadap dependen berkurang signifikan ketika mediator dimasukkan ke dalam model. Berdasarkan kerangka tersebut, model penelitian merumuskan empat jalur pengaruh: (H1) Desain UI/UX → *Cognitive load*; (H2) Desain UI/UX → Kepuasan Pengguna; (H3) *Cognitive load* → Kepuasan Pengguna; dan (H4) Desain UI/UX → *Cognitive load* → Kepuasan Pengguna (efek mediasi), sebagaimana divisualisasikan pada **Gambar 1**.



Gambar 1. Model Jalur Pengaruh Desain UI/UX terhadap Kepuasan Pengguna melalui Cognitive load sebagai Variabel Mediasi

Sumber: Data primer diolah, 2026

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed method* dengan desain *sequential explanatory*, yang menggabungkan metode kuantitatif dan kualitatif secara berurutan dalam dua tahap yang saling melengkapi (Martinez et al., 2023). Tahap pertama menerapkan survei kuantitatif untuk mengukur hubungan antarvariabel secara statistik, sedangkan tahap kedua memperdalam temuan melalui analisis jawaban terbuka pada kuesioner.

Objek Penelitian

Honkai: Star Rail merupakan *game role-playing* bergenre *turn-based* yang dikembangkan oleh HoYoverse dan diluncurkan pada 26 April 2023. Sistem pertarungan menampilkan panel *turn order*, panel *skill* dengan indikator energi, serta area status karakter dan musuh yang menyajikan *health point*, *buff/debuff*, dan ikon elemental secara simultan dalam satu layar.



Gambar 2. Tangkapan layar antarmuka sistem pertarungan Honkai: Star Rail yang menunjukkan panel turn order, skill, dan status karakter

Populasi dan Sampel

Populasi penelitian adalah seluruh pemain aktif *Honkai: Star Rail* di Indonesia yang pernah menggunakan sistem pertarungan secara langsung. Sampel dipilih melalui teknik *purposive sampling* dengan kriteria inklusi: telah bermain minimal satu bulan, pernah menggunakan sistem pertarungan secara langsung, berdomisili di Indonesia, dan bersedia mengisi kuesioner secara lengkap. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui platform komunitas *Honkai: Star Rail* di Indonesia (grup Facebook, Discord, dan Reddit lokal), menghasilkan 79 responden yang memenuhi kriteria. Karakteristik demografis responden dirangkum pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Karakteristik Demografis Responden

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Persentase
Usia	< 18 Tahun	13	16,5%
	18–22 Tahun	30	38,0%
	23–27 Tahun	27	34,2%
	> 27 Tahun	9	11,4%
Jenis Kelamin	Laki-laki	48	60,8%
	Perempuan	31	39,2%
Lama Bermain	< 3 bulan	18	23,1%
	3–6 bulan	17	21,8%
	6–12 bulan	20	25,6%
	> 1 tahun	23	29,5%
Frekuensi Bermain	Hampir setiap hari	26	32,9%
	3–5 kali/minggu	16	20,3%
	1–2 kali/minggu	26	32,9%
	Jarang	11	13,9%

Sumber: Data primer diolah, 2026

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian terdiri atas 24 item berskala Likert 1–5, mencakup variabel Desain UI/UX (X, 12 item; dimensi *Clarity*, *Consistency*, *Visual Hierarchy*, *Learnability*), *Cognitive load* (M, 6 item; dimensi *Mental Effort*, *Information Overload*, *Visual Complexity*), dan Kepuasan Pengguna (Y, 6 item; dimensi *Overall Satisfaction*, *Comfort*, *Expectation Confirmation & Continued Use*). Uji validitas menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* ($r_{\text{tabel}} = 0,220$ untuk $N=79$, $df=77$, taraf signifikansi 5%), dan uji reliabilitas menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha* dengan ambang batas $\geq 0,60$.

Teknik Analisis Data

Analisis data kuantitatif menggunakan regresi linear sederhana untuk menguji H1–H3, serta uji mediasi dengan uji Sobel untuk menguji H4. Tahap kualitatif dilakukan melalui analisis tematik terhadap jawaban terbuka kuesioner untuk memperdalam interpretasi hasil kuantitatif, sejalan dengan pendekatan analisis konten kualitatif yang digunakan pada penelitian berbasis wawancara mendalam terhadap pengalaman pengguna *game* (Maulana & Oskar, 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Statistik Deskriptif

Variabel Desain UI/UX (X) memperoleh rata-rata 4,40 (SD=0,34), *Cognitive load* (M) 4,05 (SD=0,70), dan Kepuasan Pengguna (Y) 4,39 (SD=0,40) — seluruhnya pada kategori tinggi hingga sangat baik. Rincian statistik deskriptif disajikan pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Variabel	N	Min	Maks	Mean	SD
Desain UI/UX (X)	79	3,00	5,00	4,40	0,34
Cognitive load (M)	79	1,83	5,00	4,05	0,70
Kepuasan Pengguna (Y)	79	3,00	5,00	4,39	0,40

Sumber: Data primer diolah, 2026

Uji Validitas dan Reliabilitas

Seluruh 24 item pada ketiga variabel menghasilkan r hitung $>$ r tabel (0,220) dengan $p < 0,001$, sehingga dinyatakan valid. Nilai Cronbach's Alpha untuk X, M, dan Y berturut-turut sebesar 0,784; 0,855; dan 0,669 seluruhnya di atas ambang batas reliabilitas. Ringkasan hasil uji disajikan pada **Tabel 4**.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Variabel	Jumlah Item	Rentang r hitung	Cronbach's Alpha	Keterangan
Desain UI/UX (X)	12	0,401–0,633	0,784	Valid & Reliabel
Cognitive load (M)	6	0,516–0,866	0,855	Valid & Reliabel
Kepuasan Pengguna (Y)	6	0,540–0,741	0,669	Valid & Reliabel

Sumber: Data primer diolah, 2026

Pengujian Hipotesis

Hasil pengujian keempat hipotesis dirangkum pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Hasil Pengujian Hipotesis Penelitian

Jalur	B	R ²	Sig.	Keterangan
H1: UI/UX → Cognitive load	0,414	0,041	0,075	Tidak signifikan
H2: UI/UX → Kepuasan Pengguna	0,729	0,393	<0,001	Signifikan
H3: Cognitive load → Kepuasan Pengguna	0,088	0,024	0,174	Tidak signifikan
H4: Efek mediasi (Sobel $z = 0,318$)	0,007	–	0,751	Tidak signifikan

Sumber: Data primer diolah, 2026

Hanya H2 yang didukung data desain *UI/UX* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna, menyumbang 39,3% variansinya. Efek langsung *UI/UX* terhadap kepuasan ($c'=0,722$) hampir tidak berubah dibanding efek total ($c=0,729$), mengonfirmasi bahwa pengaruh tersebut bersifat langsung tanpa melalui mekanisme kognitif.

Temuan Kualitatif

Dari 79 responden, 58 (73,4%) memberikan jawaban terbuka. Analisis tematik menghasilkan delapan kategori sebagaimana dirangkum pada **Tabel 6**, dengan empat tema utama yang relevan dengan variabel penelitian: (1) kebutuhan fitur percepatan narasi terkait kejelasan visual (3,4%); (2) kepadatan dan ambiguitas elemen ikon; (3) konsistensi responsivitas sistem terhadap performa perangkat; dan (4) apresiasi eksplisit terhadap kualitas *UI/UX* yang dinilai sudah baik.

Tabel 6. Distribusi Tema Hasil Analisis Kualitatif

No.	Kategori	Frekuensi	Persentase (n=58)
1	Kejelasan Visual dan Naratif dalam Pertarungan	2	3,4%
2	Penyederhanaan dan Personalisasi Antarmuka	4	6,9%
3	Optimasi Performa Perangkat	3	5,2%
4	Apresiasi Positif terhadap <i>UI/UX</i>	3	5,2%
5	Masukan Konten/Fitur Gameplay (di luar cakupan <i>UI/UX</i>)	29	50,0%
6	Apresiasi Umum tanpa Detail Spesifik	9	15,5%
7	Tidak Ada Saran Spesifik	3	5,2%
8	Tidak Relevan dengan Topik Penelitian	5	8,6%

Sumber: Data primer diolah, 2026

Rendahnya proporsi keluhan terkait kejelasan visual (3,4%) sejalan dengan tidak signifikkannya H1, sementara dominannya apresiasi positif memperkuat signifikansi H2.

Pembahasan

Tidak signifikkannya pengaruh UI/UX terhadap *cognitive load* (H1) berbeda dari temuan (Lie Fika Firlianty et al., 2023) yang melaporkan keterkaitan antara desain antarmuka dan persepsi kompleksitas pengguna pada *game* Shopee Tanam. Perbedaan ini diduga disebabkan karakteristik sampel penelitian yang didominasi pemain berpengalaman sebagaimana tampak pada Tabel 1, sebanyak 29,5% responden telah bermain lebih dari satu tahun sehingga variasi *cognitive load* yang tertangkap menjadi terbatas (*restriction of range*).

Pengaruh signifikan UI/UX terhadap kepuasan pengguna (H2) memperkuat temuan Saputra dan Andelina (2025) yang melaporkan skor SUS sebesar 78,3 (kategori *marginal high*) untuk *Honkai: Star Rail*, serta selaras dengan Auliazmi dkk. (2021) yang menegaskan peran estetika visual antarmuka dalam membentuk pengalaman pengguna. Tidak signifikkannya H3 berbeda dari temuan Zhan et al. (2024) yang menemukan keterkaitan antara *ease of use* dan retensi pengguna melalui jalur kognitif pada *game* mobile; perbedaan ini kemungkinan disebabkan homogenitas tingkat *cognitive load* pada sampel penelitian ini. Tidak terbuktinya peran mediasi *cognitive load* (H4) mengindikasikan bahwa pengaruh UI/UX terhadap kepuasan beroperasi melalui jalur langsung seperti persepsi estetika dan konsistensi visual, bukan melalui mekanisme kognitif (Leclercq et al., 2021).

Keterbatasan penelitian mencakup distribusi jawaban *cognitive load* yang menjulur ke skor tinggi (*negatively skewed*), dominasi responden berpengalaman, pertanyaan terbuka yang bersifat umum, serta desain *cross-sectional* yang membatasi inferensi kausal.

SIMPULAN

Desain UI/UX sistem pertarungan *Honkai: Star Rail* terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepuasan pengguna ($B=0,729$; $R^2=0,393$; $p<0,001$), menjadikannya prediktor kepuasan pengguna yang paling kuat dalam penelitian ini. Sebaliknya, UI/UX tidak terbukti berpengaruh signifikan terhadap *cognitive load* ($p=0,075$), *cognitive load* tidak berpengaruh signifikan terhadap kepuasan pengguna ($p=0,174$), dan *cognitive load* tidak terbukti memediasi hubungan UI/UX dengan kepuasan pengguna (Sobel $z=0,318$; $p=0,751$). Temuan kualitatif mendukung pola ini, mengindikasikan bahwa pengalaman bermain jangka panjang meredam pengaruh beban kognitif terhadap kepuasan. Penelitian selanjutnya disarankan menguji tingkat pengalaman bermain sebagai variabel moderator dengan sampel yang lebih seimbang, serta menggunakan desain longitudinal atau eksperimental untuk memperkuat inferensi kausal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rimasya Ayu Jaeningsih, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing atas bimbingan dan arahan selama penelitian ini berlangsung, serta kepada seluruh responden yang telah berpartisipasi dalam pengisian kuesioner penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Assad, A. Al, Altarisa, N. S., Anjelina, A., Myrizky, M., Nirwana, M. R., & Pribadi, M. R. (2022). *Pengembangan UI / UX Aplikasi Int Hotel Menggunakan Metode Design Thinking Empathize Define Ideate Prototype Test*. 436–441.
- Auliazmi, R., Rudiyanto, G., & Utomo, R. D. W. (2021). Kajian Estetika Visual Interface Dan User Experience Pada Aplikasi Ruangguru Aesthetic Studies of Visual Interface and User Experience of the Ruangguru Application. *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 4(1), 21–36. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v4i1.9968>

- Felix, E., Gonchenkov, Y., Dharmaputra, S., Primasari, C. H., Adi, T., Sidhi, P., Wibisono, Y. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). *Analisis user interface (ui) dan user experience (ux) sudut elevasi pemukul gamelan metaverse virtual reality menggunakan user centered design (ucd)*. 7(1), 137–146.
- Filipe, L. (2022). *Mobile User Interaction Design Patterns : A Systematic Mapping Study*.
- Fithri, P., Muluk, A., & Rayhanda, R. H. (2024). Perancangan User Interface (UI) dan User Experience (UX) pada Sistem Informasi PT. XYZ. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 9(3), 280–289. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v9i3.2023.280-289>
- Gaurav Raj. (2025). Re-imagining Classics: Evaluating the Consistency Modeling Methodology Through Game Development. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(40s), 18–36. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i40s.7243>
- Lie Fika Firlianty, Elda Franzia Jasjfi, & Achmad Syarif. (2023). Pengaruh Antarmuka Pengguna (Ui) Dan Interaksi Pada Game Shopee Tanam Terhadap Pengalaman Pengguna (Ux). *Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain*, 5(2), 185–204. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v5i2.16814>
- Martinez, M. E. A., Martinez, J. V. B., Perez, F. M. I., Fonseca, I. L., & Caceres, C. P. P. (2023). Understanding the importance of animation in human-computer interfaces and its relation to user experience. *ACM International Conference Proceeding Series*, 164–171. <https://doi.org/10.1145/3591156.3591180>
- Maulana, A., & Oskar, F. (2025). *An Analysis Of Students ' Perceptions Of The Experience Of Playing Honkai : Star Rail As A Source Of Information And Entertainment : A Qualitative Approach*. 1(2), 56–61.
- Saputra, M. G., & Andelina, I. R. (2025). Analysis of Interface Design in the Game Honkai Star Rail Using the Usability Heuristics Principles of UI. *Gameology and Multimedia Expert*, 2(1), 7–16. <https://doi.org/10.29103/game.v2i1.19957>
- Tuuk, T. P., Mongi, C. E., Soewoeh, C. A. J., Ketaren, E., Matematika, P. S., Ratulangi, U. S., & Minahasa, K. (2024). *IMPLEMENTASI METODE DESIGN THINKING PADA RANCANGAN UI / UX. XIII*(2), 93–101.
- Wiwesa, N. R. (2021). User Interface Dan User Experience Untuk Mengelola Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Sosial Humaniora Terapan*, 3(2), 17–31. <https://scholarhub.ui.ac.id/jsht/vol3/iss2/2>
- Zhan, Y., Qiu, Z., Li, X., & Zhao, Z. (2024). Ease of Use or Fun Perception? Factors Affecting Retention of Newly Registered Mobile Game Players Based on Flow Theory and The Technology Acceptance Model. *Journal of Internet Technology*, 25(4), 497–505. <https://doi.org/10.70003/160792642024072504001>
- Zheng, H. (2023). *Analysis of Female Character Design in Honkai: Star Rail Final Project of the MA in Digital Culture and Emerging Media Department of Communication Universitat Pompeu Fabra Modality of the work: (A) Basic research*.