

ABSTRAK

Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) Studi Kampus Telkkom Purwokerto, menanggapi potensi masalah yang teridentifikasi dari peringkat aplikasi dan survei awal. Latar belakang masalah mencakup keluhan pengguna terkait masalah koneksi/server, penyesuaian hero yang tidak seimbang, bug baru, dan penurunan performa. Tujuan penelitian adalah menganalisis persepsi pengguna terhadap daya tarik, kejelasan, efisiensi, keandalan, stimulasi, dan kebaruan aplikasi menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). Manfaat yang diharapkan adalah memberikan masukan kepada MOONTON Games untuk peningkatan kualitas pengalaman pengguna dan kepuasan pemain, serta memperkaya literatur di bidang pengalaman pengguna aplikasi *mobile*. Metode penelitian melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner UEQ dari 139 mahasiswa Universitas Telkom Kampus Purwokerto yang merupakan pengguna aktif MLBB. Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, dan *Dependability* berada dalam kategori “*Above Average*”. Namun, variabel *Stimulation* dan terutama *Novelty* memiliki nilai rata-rata yang lebih rendah, dengan *Novelty* dikategorikan sebagai “Netral” (0,777), menunjukkan kurangnya inovasi dan konten baru yang signifikan. Rekomendasi utama meliputi prioritas tinggi untuk peningkatan *Novelty* melalui pengenalan mode permainan atau mekanik baru yang revolusioner, serta prioritas menengah untuk peningkatan *Stimulation* melalui optimalisasi penyesuaian *hero* dan pengembangan sistem *reward* yang lebih menarik. Optimalisasi *Efficiency* dan *Dependability* seperti peningkatan stabilitas *server* dan perbaikan *bug* juga menjadi rekomendasi.

Kata Kunci: Mobile Legends, Pembaruan *Patch*, Pengalaman Pengguna (UX), Persepsi Pengguna, *User Experience Questionnaire* (UEQ)