

**ANALISIS DAN EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
MOBILE "SHOPEE LITE" MENGGUNAKAN *METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



Aldi Togap Mulia Gunawan Sianturi

NPM: 161709053

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

Analisis dan Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Mobile “Shopee Lite”*
Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Yogyakarta, Tanggal Bulan Tahun
Aldi Togap Mulia Gunawan Sianturi
161709053

Menyetujui,

Pembimbing I

Pembimbing II

Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.

NPP

Elisabeth Marshella, S.S., M.Li.

NPP

Penguji I

Penguji I

FL Spty Rahayu, S.T., M.Kom.

NPP

Julius Galih Prima Negara,
S.Kom., S.A.P., M.Kom.

NPP

Mengetahui,
Kepala Program Studi Sistem Informasi

Yohanes Priadi Wibisiono, S.T., M.M.

NPP

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KEPUASAN PENGGUNA E-COMMERCE DENGAN MODEL CSI

yang disusun oleh

Aldi Togap Mulia Gunawan Sianturi

161709053

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 29 Agustus 2023

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: FL. Spty Rahayu, S.T.,M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Julius Galih Prima Negara, S.Kom., S.A.P., M.Kom.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 29 Agustus 2023

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Aldi Togap Mulia Gunawan Sianturi
NPM : 161709053
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis dan Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Mobile "Shopee Lite"* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juli 2022
Yang menyatakan,

Aldi Togap Mulia Gunawan Sianturi
161709053

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan karunia, berkat dan rahmat-Nya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian sampai kepada penyusunan Tugas Akhir ini yang berjudul “Analisis dan Evaluasi *User Experience* pada Aplikasi *Mobile “Shopee Lite”* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)*”. Penulisan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Selain itu, Tugas Akhir ini juga dibuat sebagai salah satu wujud mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan. Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Tugas Akhir ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis mendapatkan banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Putri Nastiti, S.Kom, M.T., selaku dosen pembimbing 1 yang memberikan arahan, pengetahuan, dan panduan yang sangat berharga dalam seluruh perjalanan penelitian ini.
2. Elisabeth Marshella, S.s., M.Li., selaku dosen pembimbing 2 dan selaku dosen akademik saya yang memberikan arahan, pengetahuan, dan panduan yang sangat berharga dalam seluruh perjalanan penelitian ini.
3. Yohanes Priadi W., S.T., M.M., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Para Dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk menguji hasil penelitian dengan penuh kesabaran dan kontribusi berharga.
5. Orang tua penulis yang memberikan dukungan penuh dalam perjalanan penelitian ini.
6. Teman-teman prodi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan pertama (2016)

7. Sahabat baik saya Christian Immanuel, Arkan Ridho Pradipta, Vincent Pramono, Yovita, yang selalu menemani, selalu memberikan dukungan, serta semangat dalam setiap langkah penulis.

Dengan harapan yang tulus, penulis berharap bahwa tugas akhir ini akan memberikan manfaat dan wawasan baru bagi pembaca dalam memahami penggunaan *metaverse* gamelan dalam konteks pendidikan musik. Terima kasih yang sebesar-besarnya.

Yogyakarta, 31 Juli 2023

Penulis

ABSTRAK

ANALISIS DAN EVALUASI *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI *MOBILE "SHOPEE LITE"* MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)

Penelitian ini fokus pada evaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan *Shopee Lite*, sebuah aplikasi *E-Commerce* yang dirancang untuk pengguna dengan koneksi internet yang kurang stabil atau perangkat dengan ruang penyimpanan yang terbatas. Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengumpulkan data dari pengguna *Shopee Lite* dalam aspek-aspek seperti efisiensi, kebaruan, kejelasan, daya tarik, ketepatan, dan stimulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Shopee Lite* telah mendapatkan penilaian positif dalam beberapa aspek, namun masih ada ruang untuk perbaikan, terutama pada aspek stimulasi yang memiliki nilai lebih rendah. Rekomendasi untuk memperbaiki pengalaman pengguna meliputi penambahan fitur menarik dan perbaikan pada sistem yang masih bermasalah.

Kata kunci: *Shopee Lite*, *User Experience*, UEQ, *E-Commerce*, evaluasi pengguna.

ABSTRACT

ANALYSIS AND EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN MOBILE APPLICATION “SHOPEE LITE” USING USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

This research focuses on evaluating User Experiences while using Shopee Lite, an E-Commerce Application designed for users with unstable internet connections or devices with limited storage. The User Experience Questionnaire (UEQ) method is employed to gather data from Shopee Lite users in aspects such as Efficiency, Novelty, clarity, Attractiveness, accuracy, and stimulation. The research findings indicate that Shopee Lite has received positive evaluations in several aspects, but there is still room for improvement, particularly in the stimulation aspect which scored lower. Recommendations for enhancing User Experience include adding engaging features and addressing issues in the system.

Keywords: *Shopee Lite, User Experience, UEQ, E-Commerce, user evaluation*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Masalah Penelitian.....	Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	3
1.7 Bagan Keterkaitan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Sebelumnya.....	6
2.2 Dasar Teori	10
2.2.1 <i>E-Commerce</i>	10
2.2.2 <i>Shopee Lite</i>	11
2.2.3 <i>Mobile Shopping Application</i>	12
2.2.4 <i>User Experience</i>	14
2.2.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Waktu Penelitian.....	18
3.2 Metode Penelitian.....	18
3.3 Tahapan Penelitian.....	18
3.1.1 Pengumpulan Data.....	19
3.1.2 Studi Literatur	19
3.1.3 Penentuan Populasi dan Sampel Penelitian.....	20
3.1.4 Persiapan Penelitian.....	21
3.1.5 Pengolahan Data dan Analisis	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Analisis Demografi.....	26
4.1.1 Hasil Analisis Demografi.....	26
4.2 Analisis Data	28
4.2.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	28
4.2.2 Hasil <i>Mean</i> dari setiap butir kuesioner adalah sebagai berikut.....	28
4.3 Pembahasan Hasil	32
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran	36
DAFTAR PUSTAKA.....	37
LAMPIRAN.....	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan.....	5
Gambar 2.1 Gambar Aplikasi <i>E-Commerce</i> di <i>Playstore</i>	13
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian	18
Gambar 4.1 Diagram <i>pie</i> jenis kelamin pengguna <i>Shopee Lite</i>	26
Gambar 4.2 Diagram <i>pie</i> rentang usia pengguna <i>Shopee Lite</i>	27
Gambar 4.3 Diagram <i>pie</i> jenis pekerjaan pengguna <i>Shopee Lite</i>	27
Gambar 4.4 Hasil <i>Benchmark</i> dari UEQ pada <i>Shopee Lite</i>	31
Gambar 4.5 Nilai Skala UEQ Aplikasi <i>Mobile Shopee Lite</i>	32

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.2 Tabel <i>Platform E-Commerce</i> di Indonesia.....	11
Tabel 2.3 Perbandingan Aplikasi <i>Mobile</i> Shopee vs <i>Shopee Lite</i>	12
Tabel 3.1 Kuesioner	24
Tabel 3.2 Tabel Skala penilaian rata-rata pada kuesioner (Schrepp, 2019)	25
Tabel 4.1 Perbandingan Aplikasi <i>Mobile</i> Shopee vs <i>Shopee Lite</i>	28
Tabel 4.2 Skala Nilai <i>Mean</i> Pada Tiap Aspek	30
Tabel 4.3 Skala Nilai <i>Mean</i> Pada Tiap Aspek	31
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi <i>Shopee Lite</i> dengan Metode UEQ	33