

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI X MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

Tugas Akhir

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Derajat Sarjana Sistem Informasi



MEILANI SRI RIBUNA

201710952

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2024

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI X MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

yang disusun oleh

Meilani Sri Ribuna

201710952

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 16 Januari 2025

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Hendro Gunawan, S.Si., M.T.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Dr. Fl. Spty Rahayu, S.T., M.Kom.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 16 Januari 2025

Universitas Atma Jaya

Yogyakarta Teknologi Industri

Dekan ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

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 : Meilani Sri Ribuna
NPM : 201710952
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Analisis User Experience Pada Aplikasi X Menggunakan Metode UX Curve

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, 23 Agustus 2024

Yang menyatakan,



Meilani Sri Ribuna

201710952

LEMBAR PERNYATAAN
Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Meilani Sri Ribuna

NPM : 201710952

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Teknologi Industri

Judul Penelitian : Analisis *User Experience* Pada Aplikasi X Menggunakan Metode *UX Curve*

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, 20 Mei 2024 Yang menyatakan, Ni Putu Sukma Lian Dewi 20171098

Yang menyatakan, 23 Agustus 2024



Meilani Sri Ribuna

201710952

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat-Nya, sehingga penulis dapat menuntaskan tugas akhir dengan judul “*Analisis User Experience Pada Aplikasi X Menggunakan Metode UX Curve*”. Tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam mencapai derajat Sarjana Komputer dari program studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tugas akhir ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dan bimbingan kepada penulis. Maka dari itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat untuk memberikan dukungan, bimbingan dan doa kepada penulis, terkhusus kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan berkat yang berlimpah kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik.
2. Bapak Julius Galih Prima Negara, S.kom., M.kom. Selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Ibu Putri Nastiti, kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan usulan kepada penulis selama penyelesaian tugas akhir berlangsung.
4. Bapak Hendro Gunawan, S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan usulan kepada penulis selama penyelesaian tugas akhir berlangsung.
5. Ibu Elisabeth Marsella, S.S., M.Li selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan mendampingi penulis selama masa perkuliahan.
6. Seluruh dosen Fakultas Teknologi Industri UAJY yang telah mendidik dan membagikan ilmu kepada penulis selama masa perkuliahan.
7. Bapak Raskami Bangun, SH. dan Ibu Hamidah Br Sembiring selaku orangtua penulis yang telah memberikan doa dan dukungan kepada penulis.

8. Kedua Abang, Ivo dan Lora yang selalu memberikan dukungan serta menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
9. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis.
10. Serta kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyelesaian tugas akhir yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Aplikasi X merupakan identitas baru dari Twitter, aplikasi tersebut adalah sebuah media sosial yang tidak hanya berfokus sebagai *microblogging sosial*. Aplikasi X mengalami perubahan identitas sehingga mempengaruhi Pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna memiliki peran penting untuk melihat intensitas interaksi pengguna dengan aplikasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis intensitas pengalaman pengguna dan untuk mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan aplikasi X saat terjadi *rebranding*. Penelitian ini dilakukan dengan metode UX Curve, metode ini meliputi 5 aspek, yaitu *General UX, Attractiveness, Easy of Use, Utility* dan *Degree of Usage*. Penelitian ini melibatkan 20 partisipan. Seluruh partisipan akan menggambarkan kesan yang dirasakan dari awal hingga akhir menggunakan aplikasi X. Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas pengalaman pengguna berubah seiring waktu ke waktu mengarah kepada kesan positif. Hasil data kurva menunjukkan kelima aspek *UX Curve* yaitu, *General UX, Attractiveness, Utility, Easy of use, dan Degree of Usage* menghasilkan kurva kategori *improving* atau peningkatan. Dari kelima aspek *UX Curve*, terdapat 3 kurva yang mendominasi jumlah peningkatan, yaitu Pada aspek *General UX, Easy of Use, dan Attractiveness*.

Kata Kunci: Aplikasi X, User Experience, UX Curve

ABSTRACT

Application X is the new identity of Twitter, and it is a social media platform that does not only focus on social microblogging. Application X has undergone an identity change, which affects the user experience. User experience plays an important role in observing the intensity of user interaction with the application. The purpose of this research is to analyze the intensity of user experience and to identify the factors that influence user experience when interacting with application X during the rebranding process. This research was conducted using the UX Curve method, which includes 5 aspects: General UX, Attractiveness, Ease of Use, Utility, and Degree of Usage. This study involved 20 participants. All participants will describe the impressions they felt from the beginning to the end of using application X. The research results show that the intensity of user experience changes over time, leading to a positive impression. The curve data results show that the five aspects of the UX Curve, namely General UX, Attractiveness, Utility, Ease of Use, and Degree of Usage, produce curves in the improving category. Among the five aspects of the UX Curve, three curves dominate the increase, namely in the aspects of General UX, Ease of Use, and Attractiveness.

Keywords: Application X, User Experience, UX Curve

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Manfaat Penelitian.....	4
1.7 Bagan Keterkaitan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Sebelumnya	5
2.2. Dasar Teori	10
2.2.1. Media Sosial.....	10
2.2.2. Aplikasi X	10
2.2.3. <i>User Experience</i>	11
2.2.4. <i>Rebranding</i>	12
2.2.5. <i>UX Curve</i>	13
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1. Tahapan Penelitian	18
3.1.1. Studi Literatur	19
3.1.2. Perumusan Masalah	19
3.1.3. Persiapan Analisis Menentukan Partisipan.....	19
3.1.4. Menentukan Jangka waktu Penggunaan Produk	20
3.1.5. Pengumpulan Data	20
3.1.6. Analisis Data.....	23

3.1.7. Instrumen Penelitian	24
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	25
4.1 UX Curve.....	25
4.1.1 Data Partisipan	25
4.1.2 Usia.....	25
4.1.3 Jenis kelamin	26
4.1.4 Lama Penggunaan Aplikasi X	27
4.2. Pengolahan Data Hasil UX Curve	27
4.2.1 <i>Initial Questionnaire</i>	28
4.2.2 UX Curve	30
4.3 Kecenderungan Kurva	42
4.3.1 <i>General UX</i>	43
4.3.2 <i>Attractiveness</i>	44
4.3.3 <i>Easy of Use</i>	44
4.3.4 <i>Utility</i>	45
4.3.5 <i>Degree of Usage</i>	45
4.4 Analisis Komentar	47
4.4.1 <i>Utility</i>	48
4.4.2 <i>Usability</i>	48
4.4.3 <i>Stimulation</i>	49
4.4.4 <i>Beauty</i>	49
4.4.5 <i>Enjoyment</i>	50
4.5 Analisis Final Questionnaire.....	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2. 1. Template Kurva UX Curve	15
Gambar 2. 2. Contoh pengisian template	16
Gambar 4. 1. Grafik Usia Partisipan	26
Gambar 4. 2. Diagram Lingkaran Jenis Kelamin	27
Gambar 4. 3. Diagram Lama Penggunaan Aplikasi X.....	27
Gambar 4. 4. Kurva General UX	30
Gambar 4. 5. Kurva Improving General UX	31
Gambar 4. 6. Kurva Deteriorating General UX.....	31
Gambar 4. 7. Kurva Stable General UX	32
Gambar 4. 8. Kurva Attractiveness.....	33
Gambar 4. 9. Kurva Improving Attractiveness	33
Gambar 4. 10. Kurva Deteriorating Attractiveness	34
Gambar 4. 11. Kurva Stable Attractiveness.....	34
Gambar 4. 12. Kurva Easy of Use	35
Gambar 4. 13. Kurva Improving Easy of Use	36
Gambar 4. 14. Kurva Deteriorating Easy of Use.....	36
Gambar 4. 15. Kurva Stable Easy of Use	37
Gambar 4. 16. Kurva Utility	38
Gambar 4. 17. Kurva Improving Utility.....	38
Gambar 4. 18. Kurva Deteriorating Utility	39
Gambar 4. 19. Kurva Stable Utility	39
Gambar 4. 20. Kurva Degree Of Usage.....	40
Gambar 4. 21. Kurva Improving Degree Of Usage	41
Gambar 4. 22. Kurva Deteriorating Degree Of Usage	41
Gambar 4. 23. Kurva Stable Degree Of Usage.....	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Pebandingan Studi Sebelumnya	8
Tabel 2. 2 Perbandingan sebelum dan setelah rebranding.....	12
Tabel 3. 1. Petanyaan Initial Questionnaire	21
Tabel 3. 2. Pertanyaan Final Questionnaire	23
Tabel 4. 1. Rekapitulasi Initial Questionnaire	28
Tabel 4. 2. Jumlah kecenderungan Kurva Aplikasi X	43
Tabel 4. 3. Jumlah Komentar	47
Tabel 4. 4. Rekapitulasi Final Questionnaire	51