

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE
LAYANAN VIDIO ON DEMAND STREAMING “VIU”
DENGAN MENGGUNAKAN METODE meCUE 2.0**

PROYEK

Oleh:

NELLY SARTIKA LUMBAN GAOL

NIM: 16.211.4258

ANDIKA PURBA

NIM: 16.211.1839



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2020**

**USER EXPERIENCE MEASUREMENT OF MOBILE
APPLICATION VIDIO ON DEMAND STREAMING SERVICE
“VIU” USING meCUE 2.0 METHOD**

FINAL PROYEK



By:

NELLY SARTIKA LUMBAN GAOL

NIM: 16.211.4258

ANDIKA PURBA

NIM: 16.211.1839

**UNIVERSITAS
MIKROSKIL**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
MIKROSKIL
MEDAN
2020**

LEMBAR PENGESAHAN
PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE
LAYANAN VIDIO ON DEMAND STREAMING “VIU”
DENGAN MENGGUNAKAN METODE meCUE 2.0

PROYEK



Diajukan Untuk Melengkapi Persyaratan
Guna Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
Program Studi Sistem Informasi

Oleh :

NELLY SARTIKA LUMBAN GAOL

NIM: 16.211.4258

ANDIKA PURBA

NIM: 16.211.1839

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing,

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Fandi Halim, S.Kom., M.Sc.

Medan, 2020

Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Nelly Sartika Lumban Gaol

NIM : 16.211.4258

Peminatan : Sistem Enterprise

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengukuran User Experience Aplikasi Mobile Layanan Vidio On demand streaming VIU dengan menggunakan Metode meCUE 2.0

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. TeleponTempatPenelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari manapun

Medan, 21 Juli 2020

saya yang membuat pernyataan,



Nelly Sartika Lumban Gaol
Nelly Sartika Lumban Gaol

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang membuat pernyataan ini adalah mahasiswa Jurusan/Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan dengan identitas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Andika Purba
NIM : 16.211.1839
Peminatan : Sistem Informasi

Saya telah melaksanakan penelitian dan penulisan Tugas Akhir dengan judul dan tempat penelitian sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir : Pengukuran User Experience Aplikasi Mobile Layanan Vidio On demand streaming VIU dengan menggunakan Metode meCUE 2.0

Tempat Penelitian : -
Alamat Tempat Penelitian : -
No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian dan penulisan Tugas Akhir tersebut merupakan hasil karya saya sendiri (tidak menyuruh orang lain yang mengerjakannya) dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar. Bila di kemudian hari ternyata terbukti bahwa bukan saya yang mengerjakannya (membuatnya), maka saya bersedia dikenakan sanksi yang telah ditetapkan oleh STMIK Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada STMIK Mikroskil Medan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (Non-exclusive Royalty Free Right) atas Tugas Akhir saya beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak ini, STMIK Mikroskil Medan berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya, secara keseluruhan atau hanya sebagian atau hanya ringkasannya saja dalam bentuk format tercetak dan/atau elektronik, selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik hak cipta. Menyatakan juga bahwa saya akan mempertahankan hak eksklusif saya untuk menggunakan seluruh atau sebagian isi Tugas Akhir saya guna pengembangan karya di masa depan, misalnya dalam bentuk artikel, buku, ataupun perangkat lunak/sistem informasi.

Demikian pernyataan ini saya perbuat dengan sungguh-sungguh, dalam keadaan sadar dan tanpa ada tekanan dari manapun

Medan, 21 Juli 2020
saya yang membuat pernyataan,



Andika Purba

PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE LAYANAN VIDIO ON DEMAND STREAMING “VIU” DENGAN MENGGUNAKAN METODE meCUE 2.0

RINGKASAN EKSEKUTIF

VIU adalah layanan video over-the-top (OTT) yang dioperasikan oleh PCCW Media, anak perusahaan PCCW. Debutnya di Hong Kong, VIU menyediakan drama asia, program variasi, anime dan berita hiburan. Berdasarkan hasil observasi penelitian terhadap penilaian aplikasi VIU pada playstore, masih ada tanggapan sebagian pengguna yang belum puas terhadap penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan pengukuran user experience dengan menggunakan metode meCUE 2.0 yang memiliki 5 modul dengan 10 Instrument penilaian, yaitu: Modul I (Preception of Instrumental Qualities), Modul II (Preception of Non-Instrumental Qualities, Modul III (Emotions), Modul IV (Consequences), Modul V (Overall evaluation). Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner online dengan alat bantu google form berdasarkan meCUE kepada 100 responden dengan Instrument penilaian yaitu Kegunaan (Usefulness) dengan nilai rata-rata 3.90 , Kegunaan (Usability) dengan nilai rata-rata 5.33 , Estetika visual (Visual Aesthetics) nilai rata-rata adalah 4.32 , Status (Status) nilai rata-rata adalah 4.02, Komitmen (Commitment) nilai rata-rata adalah 4.92, Emosi Positif (Positive emotions) nilai rata-rata adalah 4.34, Emosi Negatif (Negative emotions) nilai rata-rata adalah 3.37 , Niat untuk menggunakan (Intention to use) nilai rata-rata adalah 3.25, Loyalitas produk (Product Loyalty) nilai rata-rata adalah 3.73 ,Evaluasi keseluruhan (Overall Evaluation) nilai rata-rata adalah 3.3. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi mobile layanan video on demand streaming VIU dengan menggunakan metode meCUE penilaiannya menunjukkan hasil yang positif untuk sepuluh Instrument penilaiannya dinyatakan “cukup baik”.

Kata kunci : *VIU, meCUE 2.0, UI, Pengukuran User Experience*

SUMMARY EXECUTIVE

VIU is an over-the-top (OTT) video service operated by PCCW Media, a subsidiary of PCCW. Debuting in Hong Kong, VIU provides Asian dramas, variety programs, anime and entertainment news. Based on the results of research observations on the assessment of the VIU application on the Playstore, there are still responses from some users who are not satisfied with the use of the application. This study aims to measure user experience using the meCUE 2.0 method which has 5 modules with 10 assessment instruments, namely: Module I (Preception of Instrumental Qualities), Module II (Preception of Non-Instrumental Qualities, Module III (Emotions), Module IV (Consequences), Module V (Overall evaluation). Data collection was carried out by distributing online questionnaires with the google form tool based on meCUE to 100

respondents with an assessment instrument, namely Usefulness with an average value of 3.90, Usability with average value is 5.33, Visual Aesthetics mean value is 4.32, Status (Status) mean value is 4.02, Commitment (Commitment) average value is 4.92, Positive emotions (Positive emotions) mean value Average is 4.34, Negative emotions average value is 3.37, Intention to use average value is 3.25, Product loyalty (Product Loyalty) the average value is 3.73, the overall evaluation (Overall Evaluation) the average value is 3.3. It can be concluded that the mobile application of the VIU video on demand streaming service using the meCUE method shows positive results for the ten assessment instruments which are declared "good enough".

Keywords : VIU, meCUE 2.0, Pengukuran User Experience

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik, yang merupakan salah satu pemenuhan kurikulum Program Studi S-1 Sistem Informasi dengan peminatan Sistem Informasi Enterprise, Sistem Informasi Ebisnis dan Sistem Informasi Akuntansi pada STMIK Mikroskil Medan. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah “Pengukuran User Experience Aplikasi Mobile Layanan Vidio On Demand Streaming VIU Dengan Menggunakan Metode meCue 2.0

Dalam penyusunan dan penulisan Tugas Akhir ini, penulis banyak menghadapi kendala dan kesulitan baik secara rohani dan jasmani. Namun berkat bimbingan, bantuan dan dukungan yang tiada hentinya dari banyak pihak sehingga penulis dapat melewati kesulitan-kesulitan yang dihadapi. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan Terimakasih, yaitu kepada:

1. Orang tua dan keluarga yang senantiasa telah mendukung dan memberikan motivasi baik dari segi moral maupun material sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
2. Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom., selaku Ketua STMIK Mikroskil Medan.
3. Bapak Fandi Halim, S.Kom., M.Sc., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengarahan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.

4. Ibu Catherine, S.Kom.,M.MSI., selaku dosen Pendamping pembimbing yang telah memberikan bimbingan, saran dan pengarahan dalam menyelesaikan Laporan Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan Ibu dosen yang telah mendidik dan memberikan pengarahan dan masukan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini.
6. Teman-teman mahasiswa/mahasiswi di STMIK Mikroskil yang telah memberikan motivasi, semangat, dukungan, serta meluangkan waktu untuk berbagi pikiran sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dan semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa isi dan teknik penulisan dari Tugas Akhir ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi tata bahasa maupun materi yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, penulis menerima setiap kritik dan saran dari pembaca dan semua pihak yang mengarah pada perbaikan laporan ini.

Akhir kata, penulis mengucapkan banyak terima kasih. Semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi rekan-rekan, mahasiswa/I, dan pihak yang membutuhkan.

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

Medan, Juli 2020
Penulis,
Nelly Sartika Lumban Gaol
Andika Purba

DAFTAR ISI

RINGKASAN EKSEKUTIF	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Proyek.....	1
1.2 Ruang Lingkup Proyek	3
1.3 Tujuan Proyek.....	3
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek.....	3
1.4.1 Personil proyek	3
1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer.....	6
2.2 User Interface (UI).....	10
2.3 User Experience (UX).....	13
2.4 Modular Evaluation of Key Components of User Experience (Mecue 2.0).....	15
BAB III PELAKSANAAN	22
3.1 Objek Penelitian.....	22
3.2 Metode Pengumpulan Data.....	33
3.3 Rancangan Penelitian.....	37
3.4 Metode Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBASAN	45
4.1 Gambaran umum responden	45
4.2 Analisis Hasil dan Pembahasan	48
4.2.1 Analisis hasil.....	48
4.2.2 Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	62

5.1 Kesimpulan	62
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	76



UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Components of user Experience(CUE)</i>	15
Gambar 2. 2 <i>Modular structure of the meCUE questionnaire</i>	16
Gambar 2. 3 <i>Final structure of the meCUE questionnaire with four separately validated</i>	16
Gambar 2. 4 Skala timbang kuisisioner meCUE	18
Gambar 2. 5 Acuan tolak ukur skala Likert	18
Gambar 2. 6 data hasil kuisisioner menggunakan Microsoft Excel berdasarkan metode meCUE.....	20
Gambar 3. 1 Tampilan Utama VIU.....	21
Gambar 3. 2 Tampilan masuk akun	22
Gambar 3. 3 Tampilan Daftar akun	23
Gambar 3. 4 Tampilan Pencarian VIU <i>Originals, On-Air, TV Korea</i>	24
Gambar 3. 5 Fitur VIU <i>Originals</i>	25
Gambar 3. 6 Fitur VIU <i>On-air</i>	26
Gambar 3. 7 Fitur TV Korea	26
Gambar 3. 8 VIU TV Jepang.....	27
Gambar 3. 9 Fitur TV Asia	27
Gambar 3. 10 Fitur VIU Film	28
Gambar 3. 11 Fitur VIU <i>Lifestyle</i>	28
Gambar 3. 12 Fitur VIU Documentary.....	29
Gambar 3. 13 Fitur mulai berlangganan	30
Gambar 3. 14 Fitur Notifikasi	31
Gambar 3. 15 Fitur Hubungi VIU	31
Gambar 3. 16 Fitur <i>Download</i>	32
Gambar 3. 17 Rancangan Penelitian	36
Gambar 3. 18 data hasil kuesioner menggunakan <i>Microsoft Excel</i> berdasarkan metode	39
Gambar 3. 19 <i>tab worksheet participant statistics</i> berdasarkan metode meCUE 2.0.....	40

Gambar 3. 20 <i>tab worksheet product statistic</i> berdasarkan metode meCUE 2.0.....	42
Gambar 3. 21 <i>Graphic Microsoft Excel</i> berdasarkan metode meCUE 2.0	43
Gambar 4. 1 Persentasi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	44
Gambar 4. 2 Persentasi Responden Berdasarkan Umur.....	45
Gambar 4. 3 Persentasi Responden Berdasarkan Jurusan.....	46
Gambar 4. 4 Persentasi Responden Berdasarkan Stambuk Angkatan	47
Gambar 4. 5 Hasil Rekapan Data Kuesioner setelah dikonversikan dari skala likert.....	49
Gambar 4. 6 Hasil nilai rata-rata rata-rata dari setiap responden dalam worksheet data.	51
Gambar 4. 7 Nilai rata-rata subscale dari seluruh responden.....	52
Gambar 4. 8 Nilai Median subscale dari setiap jawaban responden.....	53
Gambar 4. 9 Nilai standart deviasi subscale dari seluruh responden.....	54
Gambar 4. 10 Nilai minimum subscale dari seluruh jawaban responden	55
Gambar 4. 11 Nilai maximum subscale dari seluruh responden.....	56
Gambar 4. 12 Hasil evaluasi Module I Aplikasi VIU	57
Gambar 4. 13 Gambar Hasil Evaluasi Module II Aplikasi VI.....	58
Gambar 4. 14 Gambar Hasil Evaluasi Module III Aplikasi VIU.....	59
Gambar 4. 15 Gambar Hasil Evaluasi Module IV Aplikasi VIU	60
Gambar 4. 16 Gambar Hasil Evaluasi Module V Aplikasi VIU.....	60

UNIVERSITAS MIKROSKIL

DAFTAR TABEL

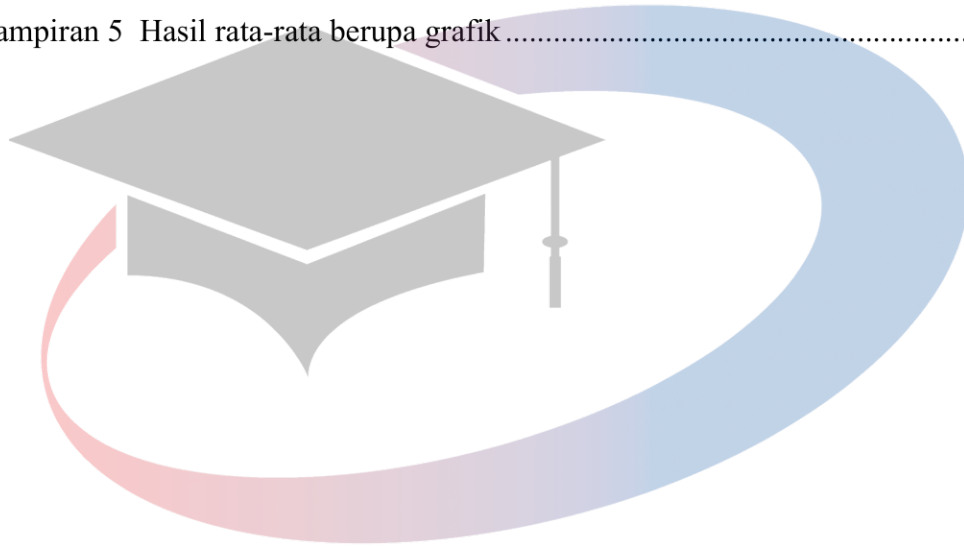
Tabel 1. 1 Personil proyek	3
Tabel 1. 2 Jadwal pelaksanaan	4
Tabel 3. 1 Skala likert	34
Tabel 3. 2 Skala likert	34
Tabel 3. 3 Jumlah responden.....	35
Tabel 4. 1 Distribusi penyebaran kuesioner.....	48
Tabel 4. 2 Rangkuman jawaban responden.....	50



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 kuesioner penelitian.....	64
Lampiran 2 Halaman Data Responden yang Sudah Diisi.....	67
Lampiran 3 Data yang sudah di konversi.....	71
Lampiran 4 Hasil masing-masing subcale	73
Lampiran 5 Hasil rata-rata berupa grafik.....	74



UNIVERSITAS MIKROSKIL