

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA WEBSITE DAN APLIKASI
TWITCH DENGAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

SKRIPSI

Oleh:

**SUKARYO
NIM. 202110177
VINCENT NORIS TANDEAN
NIM. 202112009**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

**EVALUATION OF USER EXPERIENCE ON TWITCH WEBSITE
AND APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD**

FINAL RESEARCH

By:

**SUKARYO
ID NUMBER. 202110177
VINCENT NORIS TANDEAN
ID NUMBER. 202112009**



**MAJOR OF INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2024**

LEMBARAN PENGESAHAN

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA WEBSITE DAN APLIKASI
TWITCH DENGAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ)

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

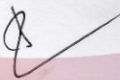
Oleh:


SUKARYO
NIM. 202110177
VINCENT NORIS TANDEAN
NIM. 202112009

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,


Desi Arisandy, S.Kom., M.M.


Riche, S.Kom., M.MSI.

Medan, 05 Agustus 2024
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,



Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom.

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Sukaryo
NIM : 202110177

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

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Pengalaman Pengguna Website dan Aplikasi Twitch dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)
Tempat Penelitian : Universitas Mikroskil
Alamat Tempat Penelitian : Jln. Thamrin No. 124, 140, 112, Medan-20212, Kota Medan, Sumatera Utara
No. Telp. Tempat Penelitian : (061) 4573767

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 Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas 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, Universitas 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 pihak manapun.

Medan, 27 April 2024

Saya yang membuat pernyataan,


Sukaryo

HALAMAN PERNYATAAN

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

Nama : Vincent Noris Tandean
NIM : 202112009

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

Judul Tugas Akhir : Evaluasi Pengalaman Pengguna Website dan Aplikasi Twitch dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)
Tempat Penelitian : Universitas Mikroskil
Alamat Tempat Penelitian : Jln. Thamrin No. 124, 140, 112, Medan-20212, Kota Medan, Sumatera Utara
No. Telp. Tempat Penelitian : (061) 4573767

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 Universitas Mikroskil Medan, yakni pencabutan ijazah yang telah saya terima dan ijazah tersebut dinyatakan tidak sah.

Selain itu, demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas 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, Universitas 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 pihak manapun.

Medan, 27 April 2024

Saya yang membuat pernyataan,



Vincent Noris Tandean

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA WEBSITE DAN APLIKASI TWITCH DENGAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Abstrak

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan bagi manusia. Perkembangan ini juga diikuti dengan munculnya berbagai platform, seperti platform live streaming video. Platform live streaming video dapat digunakan untuk berbagi video dengan audiens yang besar, bahkan dengan jarak jauh. Salah satunya ialah Twitch yang merupakan platform live streaming yang dirancang untuk menampilkan berbagai konten game, termasuk turnamen eSports, streaming permainan individu, dan talk show game. Twitch menyediakan platform berupa website dan aplikasi sehingga pengguna dapat memilih platform yang diinginkannya. Pengalaman pengguna merupakan hal yang penting bagi platform live streaming. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dan membandingkan pengalaman pengguna dalam penggunaan website dan aplikasi Twitch dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ adalah sebuah alat yang memudahkan pengolahan data survei terkait pengalaman pengguna. Target responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di Universitas Mikroskil yang menggunakan website dan aplikasi Twitch. Hasil penelitian menunjukkan bahwa responden memiliki impresi yang positif terhadap website dan aplikasi Twitch. Serta, berdasarkan hasil perbandingan pengalaman pengguna, aplikasi Twitch dinilai lebih unggul dan disukai responden dari segi user experience dibandingkan website Twitch.

Kata kunci: *Twitch, Website, Aplikasi, User Experience, UEQ*

Abstract

In the current digital era, the development of information and communication technology has become a necessity for humans. This development is accompanied by the emergence of various platforms, such as live streaming video platforms. Live streaming video platforms can be used to share videos with a large audience, even over long distances. One of them is Twitch, which is a live streaming platform designed to showcase various gaming content, including eSports tournaments, individual gameplay streams, and gaming talk shows. Twitch provides both website and application platforms, allowing users to choose their preferred platform. User experience is crucial for live streaming platforms. Therefore, this research aims to evaluate and compare the UX in using the Twitch website and application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. UEQ is a tool that facilitates the processing of survey data related to UX. The target respondents in this study are students at Universitas Mikroskil who used Twitch website and application. The results of the study indicate that respondents have a positive impression of the Twitch website and application. Furthermore, based on the comparison of UX, the Twitch application is considered superior and preferred by respondents in terms of UX compared to the Twitch website.

Keywords: *Twitch, Website, Application, User Experience, UEQ*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“Evaluasi Pengalaman Pengguna Website dan Aplikasi Twitch dengan Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)”**.

Penyusunan Tugas Akhir ini bertujuan untuk melengkapi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan guna memperoleh gelar Sarjana Strata Satu pada Program Studi Sistem Informasi di Universitas Mikroskil, Medan.

Dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, penulis banyak menerima bimbingan, semangat, bantuan, nasehat, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Ibu Desi Arisandy, S.Kom., M.M., selaku Dosen Pembimbing I, yang senantiasa dengan sabar membimbing tanpa lelah sampai akhir penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Bapak Riche, S.Kom., M.MSI., selaku Dosen Pembimbing II, yang senantiasa dengan sabar membimbing tanpa lelah sampai akhir penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Ibu Yuni Marlina Saragih, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Orang tua dan keluarga dari penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir.
6. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dalam penyelesaian Tugas Akhir.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak dalam menyempurnakan Tugas Akhir ini. Akhir kata, penulis berharap Tugas Akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Medan, 27 April 2024

Penulis,

Sukaryo

Vincent Noris Tandean

DAFTAR ISI

Abstrak	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan.....	4
1.4 Manfaat.....	4
1.5 Ruang Lingkup	5
BAB II KAJIAN LITERATUR	6
2.1 <i>Website</i>	6
2.2 Aplikasi.....	6
2.3 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)	6
2.4 <i>User Experience (UX)</i>	7
2.5 <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	9
2.5.1 Struktur Skala <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	9
2.5.2 <i>Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	11
2.5.3 <i>Cronbachs Alpha-Coefficient</i>	12
2.6 Teknik <i>Sampling</i>	12
2.7 <i>Cochran</i>	14
2.8 Penelitian Terdahulu.....	14
BAB III TAHAPAN PELAKSANAAN	19
3.1 Tahapan Penelitian	19
3.2 Objek Penelitian	20

3.2.1 <i>Website</i> Twitch	20
3.2.2 Aplikasi Twitch	27
3.3 Populasi dan Sampel.....	34
3.4 Metode Pengumpulan Data	35
3.5 Metode Analisis Data	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1 Skala Konsistensi.....	48
4.2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna <i>Website</i> Twitch	48
4.3 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Twitch	52
4.4 Hasil Analisis Perbandingan <i>Website</i> dan Aplikasi Twitch	56
4.5 Pembahasan	57
BAB V PENUTUP	60
5.1 Kesimpulan.....	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN	65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	91

UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Statistik Pengunjung Twitch.....	2
Gambar 2.1 Struktur Skala UEQ	10
Gambar 2.2 Instrumen Pertanyaan UEQ	11
Gambar 2.3 Grafik <i>Benchmark</i>	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	19
Gambar 3.2 Halaman Utama <i>Website</i> Twitch	21
Gambar 3.3 Halaman <i>Browse Website</i> Twitch.....	21
Gambar 3.4 Halaman <i>Login Website</i> Twitch	22
Gambar 3.5 Halaman <i>Sign Up Website</i> Twitch.....	22
Gambar 3.6 Halaman Verifikasi <i>Website</i> Twitch.....	23
Gambar 3.7 Halaman <i>Settings Website</i> Twitch	23
Gambar 3.8 Halaman <i>Streaming Website</i> Twitch	24
Gambar 3.9 Halaman <i>Whisper Website</i> Twitch.....	24
Gambar 3.10 Halaman <i>Drops & Rewards Website</i> Twitch.....	25
Gambar 3.11 Halaman <i>Wallet Website</i> Twitch	25
Gambar 3.12 Halaman <i>My Channel Website</i> Twitch	26
Gambar 3.13 Halaman <i>Subscriptions Website</i> Twitch.....	26
Gambar 3.14 Halaman Notifikasi <i>Website</i> Twitch.....	27
Gambar 3.15 Halaman <i>Login Aplikasi</i> Twitch.....	27
Gambar 3.16 Halaman <i>Sign Up Aplikasi</i> Twitch.....	28
Gambar 3.17 Halaman Verifikasi Aplikasi Twitch.....	28
Gambar 3.18 Halaman <i>Following Aplikasi</i> Twitch.....	29
Gambar 3.19 Halaman <i>Discover Aplikasi</i> Twitch.....	29
Gambar 3.20 Halaman <i>Browse Aplikasi</i> Twitch.....	30
Gambar 3.21 Halaman <i>Search Aplikasi</i> Twitch.....	30
Gambar 3.22 Halaman <i>My Channel Aplikasi</i> Twitch	31
Gambar 3.23 Halaman <i>Subscriptions Aplikasi</i> Twitch	31
Gambar 3.24 Halaman <i>Drops Aplikasi</i> Twitch.....	32
Gambar 3.25 Halaman <i>Account Settings Aplikasi</i> Twitch	32
Gambar 3.26 Halaman Notifikasi Aplikasi Twitch.....	33
Gambar 3.27 Halaman <i>Whisper Aplikasi</i> Twitch.....	33

Gambar 3.28 Halaman <i>Create</i> Aplikasi Twitch	34
Gambar 3.29 Tampilan Halaman Awal	37
Gambar 3.30 Tampilan Halaman Data	38
Gambar 3.31 Tampilan Halaman DT	38
Gambar 3.32 Tampilan Halaman <i>Scale Consistency</i>	39
Gambar 3.33 Tampilan Halaman <i>Result</i>	40
Gambar 3.34 Tampilan Halaman <i>Confidence Interval</i>	40
Gambar 3.35 Tampilan Halaman <i>Benchmark</i>	41
Gambar 3.36 Tampilan Halaman Utama	42
Gambar 3.37 Tampilan Halaman Data 1	42
Gambar 3.38 Tampilan Halaman Data 2	43
Gambar 3.39 Tampilan Halaman DT 1	43
Gambar 3.40 Tampilan Halaman DT 2	44
Gambar 3.41 Tampilan Halaman <i>Scale Means</i>	45
Gambar 4.1 Jumlah Responden	46
Gambar 4.2 Frekuensi Penggunaan <i>Website</i> Twitch	47
Gambar 4.3 Frekuensi Penggunaan Aplikasi Twitch	47
Gambar 4.4 Grafik UEQ <i>Scales Website</i> Twitch	50
Gambar 4.5 Grafik Rata-Rata <i>Website</i> Twitch Berdasarkan Aspek UEQ	51
Gambar 4.6 Grafik <i>Benchmark Website</i> Twitch.....	52
Gambar 4.7 Grafik UEQ <i>Scales</i> Aplikasi Twitch	54
Gambar 4.8 Grafik Rata-Rata Aplikasi Twitch Berdasarkan Aspek UEQ	55
Gambar 4.9 Grafik <i>Benchmark</i> Aplikasi Twitch.....	56
Gambar 4.10 Grafik Perbandingan UEQ <i>Scale Means Website</i> dan Aplikasi Twitch	57

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Transformasi Data UEQ	36
Tabel 4.1 Skala Konsistensi <i>Website</i> Twitch	48
Tabel 4.2 Skala Konsistensi Aplikasi Twitch.....	48
Tabel 4.3 UEQ Scales (<i>Mean</i> dan <i>Variance</i>) <i>Website</i> Twitch	49
Tabel 4.4 <i>Confidence Interval Website</i> Twitch	50
Tabel 4.5 Hasil <i>Benchmark Website</i> Twitch	51
Tabel 4.6 UEQ Scales (<i>Mean</i> dan <i>Variance</i>) Aplikasi Twitch.....	52
Tabel 4.7 <i>Confidence Interval</i> Aplikasi Twitch	54
Tabel 4.8 Hasil <i>Benchmark</i> Aplikasi Twitch.....	55
Tabel 4.9 Perbandingan UEQ Scales Means <i>Website</i> dan Aplikasi Twitch.....	56



UNIVERSITAS
MIKROSKIL

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	65
Lampiran 2 Hasil Kuesioner Responden <i>Website</i> Twitch.....	73
Lampiran 3 Hasil Kuesioner Responden Aplikasi Twitch.....	76
Lampiran 4 Penyebaran Kuesioner Melalui Whatsapp.....	79
Lampiran 5 Penyebaran Kuesioner Melalui Discord	80
Lampiran 6 Penyebaran Kuesioner Melalui Microsoft Teams.....	81
Lampiran 7 Hasil Pengolahan Data Kuesioner <i>Website</i> Twitch.....	82
Lampiran 8 Hasil Pengolahan Data Kuesioner Aplikasi Twitch.....	85
Lampiran 9 Hasil Perbandingan Pengalaman Pengguna <i>Website</i> & Aplikasi Twitch	88



UNIVERSITAS
MIKROSKIL