

**PENGUJIAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI  
STREAMING FILM DENGAN METODE USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (UEQ) (STUDI KASUS: iQIYI DAN VIU)**

**PROYEK**

Oleh:

**JEREMIA SIMAMORA**

**NIM: 14.211.4130**

**BAMBANG GUNAWAN**

**NIM: 16.211.0159**

**FEBRI INDRIANI ZANY**

**NIM: 17.211.1518**



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

**MEDAN**

**2021**

**USER EXPERIENCE EVALUATION ON MOVIE STREAMING  
APPLICATION WITH USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE  
(UEQ) (CASE STUDY: iQIYI AND VIU)**

**FINAL PROJECT**

By:

**JEREMIA SIMAMORA**

**Student Number: 14.211.4130**

**BAMBANG GUNAWAN**

**Student Number: 16.211.0159**

**FEBRI INDRIANI ZANY**

**Student Number: 17.211.1518**



**STUDY PROGRAM OF INFORMATION SYSTEM  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

**MIKROSKIL**

**MEDAN**

**2021**

**LEMBARAN PENGESAHAN**

**PENGUJIAN USER EXPERIENCE PADA APLIKASI  
STREAMING FILM DENGAN METODE USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (UEQ) (STUDI KASUS: iQIYI DAN VIU)**

**PROYEK**

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

Oleh:

**JEREMIA SIMAMORA**

**NIM: 14.211.4130**

**BAMBANG GUNAWAN**

**NIM: 16.211.0159**

**FEBRI INDRIANI ZANY**

**NIM: 17.211.1518**

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

UNIVERSITAS  
MIKROSKIL

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

Angela, S.Kom., M.MSI.

Medan, Juli 2021

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 : Jeremia Simamora

NIM : 14.211.4130

Peminatan : E-Bisnis

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

Judul Tugas Akhir : Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: iQIYI dan VIU)

Tempat Penelitian : -

Alamat 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 dikemudian 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 dan 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 memublikasikan 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, 21 Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan,



Jeremia Simamora



## 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 : Bambang Gunawan

NIM : 16.211.0159

Peminatan : Sistem Enterprise

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

Judul Tugas Akhir : Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: iQIYI dan VIU)

Tempat Penelitian : -

Alamat Penelitian : -

No. Telepon Tempat Penelitian : -

Sehubungan dengan Tugas Akhir tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya 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 dikemudian 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 dan 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 memublikasikan 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, 21 Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan,



Bambang Gunawan

## 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 : Febri Indriani Zany

NIM : 17.211.1518

Peminatan : E-Bisnis

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

Judul Tugas Akhir : Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: iQIYI dan VIU)

Tempat Penelitian : -

Alamat 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 dikemudian 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 dan 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 memublikasikan 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, 21 Juli 2021

Saya yang membuat pernyataan,



Febri Indriani Zany

# **Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* (Studi Kasus: iQIYI dan VIU)**

## **Ringkasan Eksekutif**

*Aplikasi streaming film merupakan sebuah media untuk menonton film dengan smartphone memanfaatkan jaringan internet. Agar pengguna dapat menggunakan layanan tentu pengguna akan berhadapan dengan user interface. Pada penelitian kali ini peneliti ingin mengetahui bagaimana seberapa besar penilaian pengguna terhadap user interface aplikasi Viu dan iQIYI atau yang dikenal dengan user experience. Mencari tahu daya tarik, kejelasan, stimulasi, efisiensi, pengendalian dan kebaruan aplikasi mana yang mendominasi. Penelitian ini memanfaatkan alat bantu ukur dan kuesioner dari User Experience Questionnaire (UEQ). Dimana mahasiswa/i SMTIK Mikroskil angkatan 2017, 2018, 2019, dan 2020 menjadi responden dalam penelitian ini. Dan hasil yang didapat menunjukkan user interface aplikasi Viu lebih menarik, jelas dan menstimulasi tetapi tidak dari segi efisiensi, pengendalian dan kebaruan yang mana user interface iQIYI lebih baik.*

**Kata Kunci:** *Viu, iQIYI, User Experience, User Interface, UEQ*

## **Executive Summary**

*The movie streaming application is a medium for watching movies with smartphones using the internet network. So that users can use the service, of course the user will be faced with a user interface. In this study, the researcher wanted to find out how much the user evaluates the user interface of the Viu and iQIYI applications or known as user experience. Find out which attractiveness, clarity, stimulation, efficiency, reliability and novelty of the application dominates. This study utilizes measuring tools and questionnaires from the User Experience Questionnaire (UEQ). Where students of SMTIK Mikroskil class 2017, 2018, 2019, and 2020 became respondents in this study. And the results show that the user interface of the Viu application is more attractive, clear and stimulating, but not in terms of efficiency, reliability and novelty, where the iQIYI user interface is better.*

**Keywords:** *Viu, iQIYI, User Experience, User Interface, UEQ*



## 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 dan Sistem Informasi E-bisnis pada STMIK Mikroskil Medan. Adapun judul dari Tugas Akhir ini adalah “Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: iQIYI dan VIU)”.

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. Bapak Fandi Halim, S.Kom., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
2. Ibu Angela, S.Kom., M.MSI. selaku Dosen Pembimbing II telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan arahan kepada penulis dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Ibu Rin Rin Meilani Salim, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi STMIK Mikroskil Medan.
4. Ibu Catherine Sylvia, S.Kom., M.MSI. selaku Sekretaris Prodi SI
5. Bapak Dr. Pahala Sirait, S.T., M.Kom. selaku Ketua STMIK Mikroskil Medan.
6. Bapak Gunawan, S.Kom., M.T.I. selaku Wakil Ketua I STMIK Mikroskil Medan.
7. Orang Tua yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tiada henti.
8. Teman-teman dan sahabat yang sudah memberikan dukungan dan motivasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

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.

Medan, Juli 2021

Penulis,



Jeremia Simamora  
Bambang Gunawan  
Febri Indriani Zany

# UNIVERSITAS MIKROSKIL

## DAFTAR ISI

<b>Ringkasan Eksekutif</b> .....	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Proyek .....	1
1.2 Tujuan Proyek .....	3
1.3 Ruang Lingkup Proyek.....	4
1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek .....	4
1.4.1 Personil Proyek .....	4
1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer .....	7
2.2 <i>User Interface</i> .....	9
2.3 <i>User Experience</i> .....	11
2.4 <i>User Experience Questionnaire</i> .....	13
2.4.1 Sejarah Pembentukan <i>UEQ</i> .....	13
2.4.2 Struktur Skala .....	14
2.4.3 <i>UEQ</i> Secara Online.....	18
2.4.4 Menerapkan <i>UEQ</i> sebagai bagian Uji Guna.....	19
2.4.5 Cara Menggunakan <i>Tools User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	19
2.4.6 Perbandingan Produk dengan <i>Tools User Experience Questionnaire (UEQ)</i> .....	29
<b>BAB III OBJEK PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
3.1 Objek Penelitian .....	33
3.1.1 Aplikasi Viu.....	33
3.1.2 Aplikasi iQIYI .....	50
3.2 Metode Pengumpulan Data .....	64
3.3 Rancangan Penelitian .....	66



3.4 Metode Analisis Data .....	68
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>74</b>
4.1 Gambaran Umum Responden.....	74
4.2 Analisis Hasil .....	77
4.2.1 Hasil Pengukuran Menggunakan UEQ pada Aplikasi Viu.....	78
4.2.2 Hasil Pengukuran Menggunakan UEQ pada Aplikasi iQIYI .....	90
4.2.3 Perbandingan Aplikasi Viu dan iQIYI.....	102
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>108</b>
5.1 Kesimpulan.....	108
5.2 Saran .....	108
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>112</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>147</b>



# UNIVERSITAS MIKROSKIL

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Lima elemen dasar UX.....	12
Gambar 2. 2 Struktur UEQ.....	16
Gambar 2. 3 Contoh Pengisian UEQ .....	19
Gambar 2. 4 UEQ versi Bahasa Indonesia.....	20
Gambar 2. 5 Transformasi Skala UEQ .....	20
Gambar 2. 6 <i>Sheet</i> Data.....	22
Gambar 2. 7 <i>Sheet</i> DT.....	23
Gambar 2. 8 Tabel rata-rata dari hasil pengukuran UEQ.....	24
Gambar 2. 9 Grafik rata-rata per item.....	25
Gambar 2. 10 Tabel Skala UEQ.....	26
Gambar 2. 11 Skala UEQ (Mean dan Variance) format grafik.....	26
Gambar 2. 12 Kualitas Pragmatic dan Hedonic .....	27
Gambar 2. 13 Hasil Benchmark UEQ.....	28
Gambar 2. 14 Tabel data produk 1 dan produk 2.....	29
Gambar 2. 15 <i>Sheet</i> DT1 untuk produk 1 .....	30
Gambar 2. 16 <i>Sheet</i> DT2 untuk produk 2 .....	30
Gambar 2. 17 Tabel perbandingan skala rata-rata kedua produk beserta grafiknya.....	31
Gambar 2. 18 Gambar tabel hasil t-test kedua produk.....	31
Gambar 3. 1 Logo Viu .....	33
Gambar 3. 2 Halaman Masuk Akun.....	34
Gambar 3. 3 Halaman Login melalui ponsel .....	35
Gambar 3. 4 Halaman Kode Verifikasi.....	36
Gambar 3. 5 Halaman Utama Viu.....	37
Gambar 3. 6 Tampilan Depan Viu .....	38
Gambar 3. 7 Tampilan Viu Originals.....	39
Gambar 3. 8 Tampilan On-Air .....	40
Gambar 3. 9 Tampilan TV Korea .....	40
Gambar 3. 10 Tampilan Anime.....	41
Gambar 3. 11 Tampilan TV Jepang .....	42
Gambar 3. 12 Tampilan TV Asia.....	43

Gambar 3. 13 Tampilan Film .....	44
Gambar 3. 14 Tampilan Lifestyle .....	45
Gambar 3. 15 Tampilan Documentary .....	46
Gambar 3. 16 Tampilan More Fun On VIU .....	47
Gambar 3. 17 Tampilan Profil Akun Pengguna .....	48
Gambar 3. 18 Tampilan Pengaturan .....	49
Gambar 3. 19 Tampilan Tentang Kami .....	50
Gambar 3. 20 Logo iQIYI .....	51
Gambar 3. 21 Halaman Utama iQIYI .....	52
Gambar 3. 22 Fitur Login .....	53
Gambar 3. 23 Fitur daftar .....	54
Gambar 3. 24 Tampilan Profil .....	55
Gambar 3. 25 Fitur Vip .....	56
Gambar 3. 26 Fitur Explore .....	57
Gambar 3. 27 Fitur Download .....	58
Gambar 3. 28 Fitur Pencarian iQiYi .....	59
Gambar 3. 29 Fitur History .....	60
Gambar 3. 30 Fitur Watch later .....	61
Gambar 3. 31 Fitur Subtitle Translation .....	62
Gambar 3. 32 Fitur Friend Referral Reward .....	63
Gambar 3. 33 Fitur Setting .....	64
Gambar 3. 34 Kuesioner UEQ iQIYI dan Viu .....	65
Gambar 3. 35 Rancangan Penelitian .....	67
Gambar 3. 36 Struktur UEQ .....	70
Gambar 3. 37 Butir – butir pertanyaan UEQ .....	71
Gambar 4. 1 Grafik Jurusan .....	74
Gambar 4. 2 Grafik Stambuk .....	75
Gambar 4. 3 Grafik Jenis Kelamin .....	76
Gambar 4. 4 Grafik Umur .....	76
Gambar 4. 5 Hasil respon dari kuesioner yang disebar .....	77
Gambar 4. 6 26 Jenis Pertanyaan .....	78
Gambar 4. 7 Sheet Data Viu .....	79

Gambar 4. 8 <i>Sheet</i> DT Viu.....	79
Gambar 4. 9 Mean, Varian dan Simpangan Baku user Aplikasi Viu .....	80
Gambar 4. 10 Rumus Mencari Mean .....	81
Gambar 4. 11 Rumus Perhitungan Variance.....	81
Gambar 4. 12 Rumus Perhitungan Deviasi .....	81
Gambar 4. 13 Mean Value per item Aplikasi Viu .....	82
Gambar 4. 14 Rata-rata impresi dan varian skala Viu .....	82
Gambar 4. 15 Grafik Skala Viu.....	83
Gambar 4. 16 Grafik rata-rata impresi aplikasi viu.....	84
Gambar 4. 17 Pragmatic dan hedonic quality aplikasi Viu.....	84
Gambar 4. 18 Grafik Pragmatic dan hedonic quality aplikasi Viu .....	84
Gambar 4. 19 Confidence interval per item aplikasi viu .....	85
Gambar 4. 20 Confidence interval per scale aplikasi viu.....	86
Gambar 4. 21 Distribution of answer per item aplikasi viu .....	86
Gambar 4. 22 Cronbachs Alpha aplikasi Viu.....	87
Gambar 4. 23 <i>Sheet</i> Inconsistencies aplikasi Viu .....	88
Gambar 4. 24 Hasil Benchmark Aplikasi Viu .....	88
Gambar 4. 25 Hasil Benchmark aplikasi viu .....	89
Gambar 4. 26 <i>Sheet</i> Data iQIYI.....	90
Gambar 4. 27 <i>Sheet</i> DT iQIYI.....	91
Gambar 4. 28 Mean, Varian dan Simpangan Baku user Aplikasi iQIYI.....	91
Gambar 4. 29 Rumus Mencari Mean .....	92
Gambar 4. 30 Rumus Perhitungan Variance.....	92
Gambar 4. 31 Rumus Perhitungan Deviasi .....	93
Gambar 4. 32 Mean Value per item Aplikasi iQIYI.....	93
Gambar 4. 33 Rata-rata impresi dan varian skala iQIYI.....	94
Gambar 4. 34 Grafik Skala iQIYI.....	95
Gambar 4. 35 Grafik rata-rata impresi aplikasi iQIYI .....	95
Gambar 4. 36 Pragmatic dan hedonic quality aplikasi iQIYI.....	96
Gambar 4. 37 Grafik Pragmatic dan hedonic quality aplikasi iQIYI.....	96
Gambar 4. 38 Confidence interval per item Aplikasi iQIYI.....	97
Gambar 4. 39 Confidence interval per scale Aplikasi iQIYI.....	98

Gambar 4. 40 Distribution of answer per item Aplikasi iQIYI.....	98
Gambar 4. 41 Cronbachs Alpha Aplikasi iQIYI.....	99
Gambar 4. 42 <i>Sheet</i> Inconsistencies aplikasi iQIYI.....	100
Gambar 4. 43 Hasil Benchmark Aplikasi iQIYI.....	100
Gambar 4. 44 Hasil Benchmark Aplikasi iQIYI.....	101
Gambar 4. 45 Tampilan <i>sheet</i> data viu.....	102
Gambar 4. 46 Tampilan <i>sheet</i> data iQIYI.....	103
Gambar 4. 47 Gambar <i>Sheet</i> DT1 (konversi data Viu).....	103
Gambar 4. 48 Gambar <i>Sheet</i> DT2 (konversi data iQIYI).....	104
Gambar 4. 49 6 skala penilaian dalam <i>sheet</i> DT.....	104
Gambar 4. 50 Tampilan <i>sheet</i> <i>Scale_Means</i> (biru = viu, merah = iQIYI).....	105
Gambar 4. 51 <i>Sheet</i> T-Test.....	106



# UNIVERSITAS MIKROSKIL

**DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Personil Proyek .....	4
Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek .....	5
Tabel 2. 1 Kuesioner dalam Bahasa Indonesia .....	17
Tabel 2. 2 UEQ Benchmark .....	27
Tabel 3. 1 Rincian populasi mahasiswa/i STMIK Mikroskil jurusan TI dan SI.....	66
Tabel 3. 2 Konversi Data .....	72



UNIVERSITAS  
MIKROSKIL



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kuesioner Penelitian.....	112
Lampiran 2 Hasil Uji Aplikasi Viu.....	114
Lampiran 3 Hasil Uji Aplikasi iQIYI .....	129
Lampiran 4 Hasil Perbandingan Viu Dan iQIYI .....	146



# UNIVERSITAS MIKROSKIL