

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Proyek

Di tahun 2021 di Indonesia sudah tidak asing lagi jika siaran televisi kabel lokal telah terjun ke dalam dunia *streaming* baik itu melalui *web* ataupun *mobile*. Televisi (TV) sebagai media massa yang hampir satu abad menjadi media massa paling disukai saat ini mulai terganggu oleh kehadiran media baru, yakni media sosial. Media baru ini semakin berkembang di Tanah Air yang menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara pengguna internet tertinggi di dunia. Hampir setengah dari penduduk Indonesia saat ini menjadi pengguna internet, mereka mengakses internet umumnya dari telepon pintar atau *smartphone*. Khalayak media massa Indonesia pun (khususnya generasi muda) sekarang sudah beralih dalam penggunaan media, bukan hanya media cetak yang semakin tidak laku, tetapi juga mempengaruhi media televisi. Pola menonton *TV* pun telah berubah. Penonton tidak sepenuhnya terpaku oleh jam siaran dan waktu siaran. Di era internet orang bisa menonton *TV* kapan saja dan dimana saja. Selain itu, menonton acara *TV* pun tidak harus selalu dari pesawat televisi, tetapi banyak penonton, khususnya generasi milenial yang menonton melalui *gadget*, *smartphone* atau laptop. Dan cara untuk orang menonton melalui perangkat yang ada dikenal dengan *streaming*. [1]

Streaming mengacu pada konten media apa pun - langsung atau direkam - yang dikirim ke komputer dan perangkat seluler melalui internet dan diputar ulang secara *real time*. *Podcast*, *webcast*, film, acara *TV*, dan video musik adalah bentuk konten *streaming* yang umum. Cara kerja *streaming* untuk musik, video, dan jenis file media lainnya telah diatur sebelumnya dan dikirim dalam paket data berurutan sehingga dapat dialirkan secara instan. Dan tidak seperti unduhan tradisional yang disimpan di perangkat, *file* media secara otomatis dihapus setelah memutarinya. Yang dibutuhkan untuk *streaming* adalah koneksi internet berkecepatan tinggi yang andal, akses atau langganan ke layanan atau aplikasi *streaming*, dan perangkat yang kompatibel. Contoh aplikasi untuk mengakses layanan ini adalah Netflix, Viu dan iQIYI. [2]

iQIYI, Inc. (Nasdaq: IQ) ("iQIYI" atau "Perusahaan") adalah layanan hiburan *online* inovatif yang memimpin pasar di China. iQIYI adalah layanan *streaming* video

internet terkemuka di Cina. *Platform* menampilkan konten yang sangat populer, serta pustaka lengkap dari konten yang diproduksi secara profesional lainnya, konten buatan pengguna profesional, dan konten buatan pengguna. Melalui konten premium yang dicatat menarik basis pengguna yang sangat besar dengan keterlibatan pengguna yang luar biasa, dan menghasilkan peluang monetisasi yang signifikan. Untuk tahun 2019, *MAU (Monthly Active Users)* seluler rata-rata adalah 476,0 juta dan *DAU (Daily Active Users)* seluler rata-rata adalah 139,9 juta. Rata-rata, pengguna menghabiskan 9,6 miliar jam per bulan untuk menonton konten video di *platform* melalui semua perangkat, dan menghabiskan 1,6 jam per hari per pengguna untuk menonton konten video di aplikasi seluler selama setahun. [3] Viu adalah layanan *streaming video online* yang hadir di Indonesia dan banyak negara Asia lainnya. Diluncurkan pada awal tahun 2016, Viu dikenal dengan katalog besar film Asia dan acara TV Asia, terutama drama Korea. Konten dan video Viu dapat disaksikan di situs webnya, atau langsung di aplikasi Viu, tersedia secara gratis untuk *smartphone iOS* dan *Android*. Dapat mengunduh acara TV dan film Viu langsung di ponsel cerdas, tablet, dan komputer untuk ditonton nanti. [4]

Tetapi bicara di luar produk, seperti halnya memilih pakaian. Hal pertama yang diperhatikan oleh konsumen adalah penampilan produk. Konsumen akan langsung menilai jika produk terlihat menarik atau terlihat biasa saja. Dalam aplikasi *streaming* ini bagaimana cara memamerkan produk dikenal dengan *UI. User Interface (UI)* adalah antarmuka pengguna. Antarmuka pengguna adalah tata letak grafis dari suatu aplikasi. Ini terdiri dari tombol yang diklik pengguna, teks yang mereka baca, gambar, bilah geser, bidang entri teks, dan semua item lain yang berinteraksi dengan pengguna. Semua jenis elemen visual, interaksi, atau animasi yang dirancang ini, akan menciptakan *User Experience (UX)* dengan arti pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna atas aplikasi ditentukan oleh cara mereka berinteraksi dengannya. Pengguna akan merasakan langsung pengalaman itu mulus atau membingungkan, teratur atau berantakan, dan sesuai dengan keinginan pengguna atau tidak. Pengalaman pengguna ditentukan oleh seberapa mudah atau sulitnya berinteraksi dengan elemen antarmuka pengguna yang telah dibuat oleh desainer *UI*. [5]

Efek dari *UX* memberikan dampak yang signifikan. Jika pengguna merasa nyaman *UI* yang ada pengguna akan betah untuk menggunakan aplikasi atau produk.

Dan sejauh mana kita berhasil memikat hati pengguna untuk menggunakan aplikasi bisa kita nilai. Cara penilaian dapat secara kualitatif maupun kuantitatif. Seperti objek penelitian yang telah mendapat penilaian secara ringkas oleh *user* melalui penilaian bintang pada AppStore (Kuantitatif) dan pemberian komentar (Kualitatif). Tetapi penilaian yang diberikan tidak spesifik dan informasi sulit dirangkum untuk mengambil kesimpulan UX. Oleh karena itu, peneliti menggunakan alat ukur yang terspesifikasi dan baku. Contoh alat ukur yang ada seperti, *System Usability Scale (SUS)*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, dan *Questionnaire for User Interaction Satisfaction (QUIS)*. Alat ukur *SUS* menilai secara garis besar aplikasi dan *QUIS* menilai secara rinci aplikasi hingga ke sistem. *UEQ* lebih fleksibel, *UEQ* bisa menilai secara ringkas garis besar ataupun menilai secara merinci hingga ke sistem. [6] Dari penjelasan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap *UI* dan *UX* dari Viu dan iQIYI dengan metode *UEQ (User Experience Questioner)*. *UEQ (User Experience Questionnaire)* merupakan alat atau kuesioner yang mudah dan efisien untuk mengukur *User Experience (UX)* serta memiliki 6 skala penilaian, yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Efisiensi (*Efficiency*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*). [7] Kelengkapan aspek, yaitu *attractiveness*, *pragmatic quality* dan *hedonic quality* menjadi keunggulan *UEQ* dibanding *tool* yang lain. Selain itu, ketersediaan *template* berupa *Data Analysisist Tool* dalam format *excel* dalam mengukur *UX* memudahkan penggunaan alat ukur *UEQ*. [8] Penelitian ini akan memberikan penilaian lebih terperinci tentang aplikasi yang diteliti serta memberikan bukti nyata tentang kekurangan dan kelebihan aplikasi. Dengan demikian, penulis tertarik untuk melakukan pengukuran pengalaman pengguna dan melihat hasil perbandingan antara kedua aplikasi tersebut dengan mengangkat judul “**Pengujian User Experience Pada Aplikasi Streaming Film Dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: iQIYI dan Viu)**”.

1.2 Tujuan Proyek

Tujuan dari pada penelitian tugas akhir proyek ini untuk mengukur, mengevaluasi, dan membandingkan kinerja pengalaman pengguna antara aplikasi

iQIYI dan aplikasi Viu dengan menggunakan metode *User Experience Questionnaire (UEQ)* dan memberikan saran atau rekomendasi untuk menunjang aplikasi.

1.3 Ruang Lingkup Proyek

Ruang lingkup dari proyek ini adalah:

1. Menggunakan metode *UEQ* Untuk mengetahui/mengukur tingkat *Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation*, dan *Novelty* aplikasi iQIYI dan Viu.
2. *Tools* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Data Analysis Tools*.
3. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa di STMIK Mikroskil yang berjumlah minimal 96 responden yang menggunakan rumus slovin dengan *confidence level 95%* dan *error 10%* pada 2.606 populasi.
4. Melakukan pengujian terhadap aplikasi iQIYI dan Viu pada *platform Android*.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

1.4.1 Personil Proyek

Berikut adalah daftar personel dan pengerjaan yang dilakukan:

Tabel 1. 1 Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
142114130	Jeremia Simamora	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan proyek 2. Studi literatur 3. Observasi aplikasi Viu dan iQIYI 4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 6. Menyusun dan mengambil kesimpulan 7. Menyusun laporan proyek
162110159	Bambang Gunawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan proyek 2. Studi literatur 3. Observasi Aplikasi Viu dan iQIYI

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 5. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 6. Menyusun dan mengambil kesimpulan 7. Menyusun laporan proyek
172111518	Febri Indriani Zany	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perencanaan Proyek 2. Studi Literatur 3. Observasi Aplikasi Viu dan iQIYI 4. Menyusun dan menyebarkan kuesioner 5. Pengecekan Ulang Dokumen 6. Menganalisis dan membandingkan hasil kuesioner 7. Menyusun dan mengambil kesimpulan 7. Menyusun laporan proyek

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Berikut adalah perencanaan pelaksanaan proyek yang akan dilakukan hingga akhir:

Tabel 1. 2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tahapan	Maret 2021				April 2021				Mei 2021				Juni 2021			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Perencanaan Proyek																
2. Studi Literatur																
3. Observasi Aplikasi Viu dan iQIYI																

