

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE TRADING
SAHAM “PLUANG” DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN SYSTEM USABILITY
SCALE (SUS)**

SKRIPSI

Oleh:

**ALVIN WINATA
NIM. 221120531**



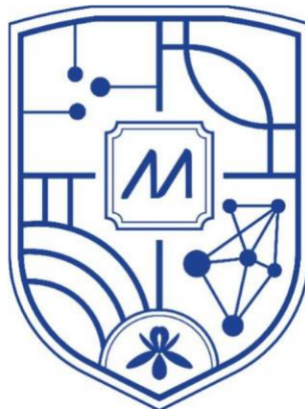
**PROGRAM STUDI S-1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

**MEASURING USER EXPERIENCE OF THE "PLUANG" MOBILE
STOCK TRADING APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) AND SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)
METHODS**

UNDERGRADUATE THESIS

By:

**ALVIN WINATA
ID NUMBER. 221120531**



**UNDERGRADUATE PROGRAM OF S-1 INFORMATION SYSTEM
FACULTY OF INFORMATICS
UNIVERSITAS MIKROSKIL
MEDAN
2026**

LEMBARAN PENGESAHAN

PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE TRADING
SAHAM "PLUANG" DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN SYSTEM USABILITY
SCALE (SUS)

SKRIPSI

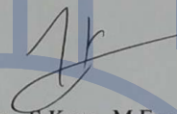
Diajukan untuk Melengkapi Persyaratan Guna
Mendapatkan Gelar Sarjana
Program Studi S-1 Sistem Informasi

Oleh:

ALVIN WINATA
NIM. 221120531

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing I,

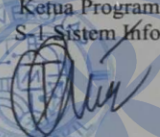

Joosten, S.Kom., M.Eng.

Dosen Pembimbing II,


Culita, S.Kom., M.TI.

Medan, 29 Juli 2026
Diketahui dan Disahkan Oleh:

Ketua Program Studi
S-1 Sistem Informasi,


Tri Wulandari Ginting, 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 : Alvin Winata

NIM : 221120531

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

Judul Skripsi : PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE TRADING SAHAM "PLUANG" DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Tempat Penelitian : -

Alamat Tempat Penelitian : -

No. Telp. Tempat Penelitian : -

Schubungan dengan Skripsi tersebut, dengan ini saya menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa penelitian dan penulisan Skripsi 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 Skripsi 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 Skripsi 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 Skripsi 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, 29 Juli 2026

Saya yang membuat pernyataan,



Alvin Winata

PENGUKURAN USER EXPERIENCE APLIKASI MOBILE TRADING SAHAM “PLUANG” DENGAN MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) DAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

Abstrak

Perkembangan teknologi finansial telah meningkatkan penggunaan aplikasi investasi digital, salah satunya aplikasi mobile trading saham Pluang. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat user experience dan usability aplikasi Pluang menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan populasi seluruh pengguna aplikasi Pluang di Indonesia, sedangkan sampel penelitian berjumlah 91 responden yang merupakan pengguna aplikasi Pluang di Kota Medan dan dipilih menggunakan teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dan dianalisis menggunakan UEQ Data Analysis Tool serta SUS Analysis Toolkit. Hasil pengukuran UEQ menunjukkan nilai rata-rata pada dimensi Attractiveness sebesar 1,38, Perspicuity 1,49, Efficiency 1,00, Dependability 0,83, Stimulation 1,36, dan Novelty 0,78. Berdasarkan hasil benchmark, dimensi Stimulation berada pada kategori Good, tiga dimensi berada pada kategori Above Average, sedangkan dua dimensi berada pada kategori Below Average. Hasil pengukuran SUS memperoleh skor rata-rata sebesar 71,02 yang termasuk kategori Acceptable, Grade C, dan Adjective Rating OK. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Pluang telah memberikan pengalaman pengguna yang baik serta memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang dapat diterima, namun masih diperlukan peningkatan terutama pada aspek efisiensi dan ketepatan penggunaan agar kualitas pengalaman pengguna semakin optimal.

Kata kunci: *User Experience, Pluang, Mobile Trading, UEQ, SUS*

Abstract

The rapid development of financial technology has increased the use of digital investment applications, one of which is the Pluang mobile stock trading application. This study aims to evaluate the user experience and usability of the Pluang application using the User Experience Questionnaire (UEQ) and the System Usability Scale (SUS). This research employed a quantitative approach with the population consisting of all Pluang users in Indonesia. The sample comprised 91 respondents who were active Pluang users residing in Medan City and were selected using a purposive sampling technique. Data were collected through questionnaires and analyzed using the UEQ Data Analysis Tool and the SUS Analysis Toolkit. The UEQ results showed mean scores of 1.38 for Attractiveness, 1.49 for Perspicuity, 1.00 for Efficiency, 0.83 for Dependability, 1.36 for Stimulation, and 0.78 for Novelty. Based on the benchmark results, Stimulation was categorized as Good, three dimensions were classified as Above Average, and two dimensions were categorized as Below Average. The SUS evaluation produced an average score of 71.02, which falls into the Acceptable category with Grade C and an Adjective Rating of OK. The findings indicate that the Pluang application provides a generally positive user experience and an acceptable level of usability. However, improvements are still needed, particularly in terms of efficiency and dependability, to further enhance the overall user experience.

Keywords: *User Experience, Pluang, Mobile Trading, UEQ, SUS*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul: “Pengukuran User Experience Aplikasi Mobile Trading Saham ‘Pluang’ dengan Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS)” dengan baik dan tepat waktu.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Joosten, S.Kom., M.Eng., selaku Dosen Pembimbing I, atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Culita, S.Kom., M.TI., selaku Dosen Pembimbing II, atas arahan dan masukan yang sangat membantu dalam penyempurnaan penelitian ini.
3. Bapak Hardy, S.Kom., M.Sc., Ph.D, selaku Rektor Universitas Mikroskil Medan.
4. Bapak Sunaryo Winardi, S.Kom., M.T., selaku Dekan Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
5. Ibu Tri Wulandari Ginting, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S-1 Sistem Informasi Fakultas Informatika Universitas Mikroskil Medan.
6. Bapak Ivan Dika Lesmana, S.Kom., M.Kom., selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi, Universitas Mikroskil Medan.
7. Serta seluruh teman dan rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, baik dalam hal isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa yang akan datang.

Medan, 29 Juli 2026

Alvin Winata

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	3
1.4 Manfaat	3
1.5 Ruang Lingkup	3
BAB II KAJIAN LITERATUR	5
2.1 Interaksi Manusia dan Komputer	5
2.2 <i>User Interface (UI)</i>	6
2.3 <i>User Experience (UX)</i>	7
2.4 Aplikasi <i>Mobile</i>	8
2.5 <i>Trading Saham</i>	9
2.6 User Experience Questionnaire (UEQ)	10
2.7 System Usability Scale (SUS)	12
2.8 Populasi dan Sampel Penelitian	14
2.8.1 Populasi Penelitian	14
2.8.2 Sampel Penelitian	14
2.8.3 Teknik Pengumpulan Data	14
2.9 Validitas dan Reliabilitas Instrumen	15
2.10 Penelitian Terdahulu	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	18
3.1 Rancangan Penelitian	18
3.2 Objek Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel	33
3.3.1 Populasi Penelitian	33
3.3.2 Teknik Sampling	33
3.3.3 Penentuan Jumlah Sampel	34
3.4 Metode Penelitian	35

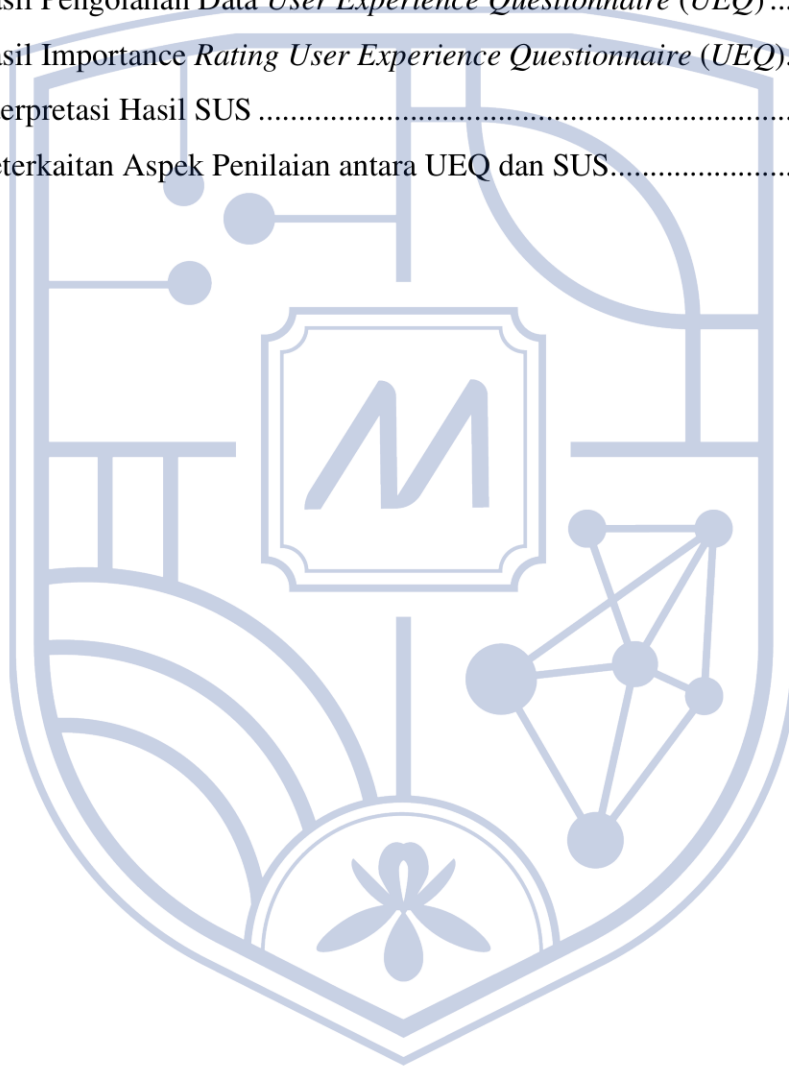
3.4.1	Metode Penelitian <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ).....	35
3.4.2	Metode Evaluasi Sistem: <i>System Usability Scale</i> (SUS)	39
3.5	Rancangan Kuesioner	40
3.5.1	Kuesioner UEQ.....	41
3.5.2	Kuesioner SUS.....	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Hasil.....	46
4.1.1	Hasil Penyebaran Kuesioner	46
4.2	Pembahasan	56
4.2.1	Pembahasan Hasil <i>User Experience</i> Menggunakan Metode <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	56
4.2.2	Pembahasan Hasil <i>Usability</i> Menggunakan Metode <i>System Usability Scale</i> (SUS)	58
4.2.3	Analisis Keterkaitan Hasil UEQ dan SUS.....	59
BAB V PENUTUP		63
5.1	KESIMPULAN.....	63
5.2	SARAN.....	64
DAFTAR PUSTAKA.....		65
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Dimensi <i>UEQ</i>	11
Gambar 2.2 Mekanisme Perhitungan <i>SUS</i>	13
Gambar 3.1 Diagram Alur Penelitian	18
Gambar 3.2 Tampilan <i>Login</i>	21
Gambar 3.3 Tampilan Beranda.....	22
Gambar 3.4 Tampilan <i>Search</i>	23
Gambar 3.5 Tampilan Portofolio	24
Gambar 3.6 Tampilan <i>Balance</i>	25
Gambar 3.7 Tampilan Detail Aset Ringkasan Dan <i>Order</i>	26
Gambar 3.8 Tampilan Detail Aset Teknikal Dan Profil	26
Gambar 3.9 Tampilan Transaksi Beli Aset.....	28
Gambar 3.10 Tampilan Notifikasi	29
Gambar 3.11 Tampilan Riwayat Transaksi	30
Gambar 3.12 Tampilan Pengaturan Akun	31
Gambar 3.13 Tampilan Menu Kabar	32
Gambar 3.14 Tampilan Awal <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	36
Gambar 3.15 Sheet Data pada <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	37
Gambar 3.16 Menampilkan Hasil Pengolahan Data pada <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	37
Gambar 3.17 Koefisien Korelasi dan Reliabilitas pada <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	38
Gambar 3.18 Nilai Benchmark pada Tiap Variabel <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	38
Gambar 4.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	47
Gambar 4.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia.....	47
Gambar 4.3 Distribusi Responden Berdasarkan Profesi.....	48
Gambar 4.4 Distribusi Responden Berdasarkan Lama Penggunaan Aplikasi Pluang.....	48
Gambar 4.5 Distribusi Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan Aplikasi Pluang ..	49
Gambar 4.6 Hasil Pemeriksaan Konsistensi Jawaban Responden Menggunakan <i>UEQ Data Analysis Tool</i>	50
Gambar 4.7 Hasil Pengolahan Data User Experience Questionnaire (<i>UEQ</i>)	51
Gambar 4.8 Grafik Importance Rating <i>UEQ</i>	53
Gambar 4.9 Hasil Pengolahan Data <i>System Usability Scale (SUS)</i>	54

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan dengan Evaluasi User Experience dan Usability Aplikasi Digital	16
Tabel 3.1 Kuesioner Data Diri	41
Tabel 3.2 Kuesioner UEQ.....	41
Tabel 3.3 Kuesioner System Usability Scale (SUS).....	45
Tabel 4.1 Hasil Pengolahan Data <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	51
Tabel 4.2 Hasil <i>Importance Rating User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	53
Tabel 4.3 Interpretasi Hasil SUS	55
Tabel 4.4 Keterkaitan Aspek Penilaian antara UEQ dan SUS.....	60



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Gambar.....	67
Lampiran 2 Tabel.....	72

