

# Pengujian *Usability* Dan *User Experience* Aplikasi Threads Menggunakan *System Usability Scale (SUS)* Dan *User Experience Questionnaire (UEQ)*

Ayu Anggraini<sup>1</sup>, Dwi Fatrianto Suyatno<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Teknik Informatika/Program Studi S1 Sistem Informasi, Universitas Negeri Surabaya

<sup>1</sup>[ayu.20001@mhs.unesa.ac.id](mailto:ayu.20001@mhs.unesa.ac.id)

<sup>3</sup>[dwifatrianto@unesa.ac.id](mailto:dwifatrianto@unesa.ac.id)

**Abstrak**— Teknologi kini memegang peranan penting dalam kehidupan. Sehingga kemajuan teknologi informasi juga melaju pesat. Data terkini dari badan pusat statistik menunjukkan peningkatan penggunaan internet di Indonesia yang cukup tinggi, sehingga mampu mencerminkan keterbukaan masyarakat terhadap teknologi baru. Dari keterbukaan masyarakat terhadap teknologi baru menjadikan aplikasi seluler atau *mobile apps* menjadi populer salah satunya adalah aplikasi threads. Meta mengklaim bahwa Threads menarik 100 juta pengguna dalam waktu seminggu peluncurannya. Namun, laporan dari peneliti riset online seperti Sensor Tower dan SimiliarWeb menunjukkan bahwa jumlah pengguna Threads telah menurun secara signifikan. Disisi lain *usability* dan *user experience* menjadi elemen penting dalam pengembangan aplikasi. Penggunaan alat ukur SUS dan UEQ memungkinkan pengguna untuk menguji *usability* dan *user experience* dari suatu aplikasi dari sudut pandang pengguna di akhir berdasarkan pengalaman setelah menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, hasil dari perhitungan berupa jumlah nilai skor rata-rata sebesar 54,35 masuk kedalam *Grade Scale* dengan kategori D, *Adjective Range* dengan kategori OK, *Acceptable* dengan kategori *Marginal*, dan NPS (*Net Promoter Score*) dengan kategori *Detractor*. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)* mendapatkan nilai *attractiveness (mean 0,4)*, *perspicuity (mean 0,605)*, *efficiency (mean 0,15)*, *dependability (mean 0,065)*, *stimulation (mean -0,095)*, dan *novelty (mean -0,155)* memiliki nilai rata-rata antara -0,8 dan 0,8, yang mengindikasikan tingkat evaluasi netral. Berdasarkan hasil benchmark nilai yang didapat pada masing-masing variabel UEQ dengan menggunakan *UEQ Data Analysis Tool* mendapatkan nilai Bad (Buruk) pada semua variabel yakni *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Secara keseluruhan berdasarkan pengalaman pengguna setelah menggunakan aplikasi threads dinilai kurang oleh responden sehingga perlu diperbaiki untuk memenuhi harapan pengguna.

**Kata Kunci**— Aplikasi Threads, *Usability*, *User Experience*, *System Usability Scale*, *User Experience Questionnaire*.

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi telah mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat menjadi semakin canggih. Perkembangan ini membawa dampak besar pada banyak aspek kehidupan sehari-hari [1]. Terus berkembangnya teknologi digital akan memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan efisiensi dan kecepatan proses pembelajaran, sehingga memungkinkan untuk memperoleh

informasi dengan lebih cepat. Tingginya tingkat penggunaan Internet ini mencerminkan kecenderungan masyarakat terhadap keterbukaan informasi dan penerimaan terhadap perkembangan teknologi, sehingga menunjukkan arah perubahan menuju masyarakat informasi [2].

Aplikasi seluler adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat seluler seperti ponsel, tablet, dan jam tangan. Aplikasi seluler umumnya dianggap kebalikan dari aplikasi desktop yang dirancang untuk komputer desktop dan aplikasi web yang diakses melalui browser web pada perangkat tersebut. Banyak juga alasan mengapa orang lebih suka menggunakan aplikasi seluler salah satunya ketersediaan banyak aplikasi.

Instagram Threads adalah platform perpesanan instan yang dikembangkan oleh Instagram yang dirancang khusus untuk berinteraksi dengan daftar teman dekat pengguna. Aplikasi threads dirilis pada juli 2023, termasuk dalam kategori aplikasi baru [3]. Meta mengklaim bahwa Threads menarik 100 juta pengguna dalam waktu seminggu peluncurannya [4], namun laporan dari peneliti riset online seperti Sensor Tower dan SimiliarWeb menunjukkan bahwa jumlah pengguna Threads telah menurun secara signifikan. Pada tanggal 7 Juli 2023, Sensor Tower memiliki sekitar 44 juta pengguna thread aktif setiap hari, namun jumlah tersebut menurun menjadi hanya 13 juta [5].

Adapun beberapa elemen penting dalam pengembangan aplikasi diantaranya merupakan pengalaman pengguna atau *User Experience* dan *Usability*. *User Experience* menjadi penting karena mencerminkan kemudahan dan efisiensi dalam penggunaan sistem informasi [6]. Oleh karena itu, jika pengguna merasa tidak nyaman saat menggunakan sebuah aplikasi, ini bisa menunjukkan adanya kegagalan atau kebutuhan untuk perbaikan pada aplikasi tersebut. *Usability* mengacu pada sejauh mana pengguna dapat menggunakan suatu produk atau layanan untuk mencapai suatu tujuan, serta kemudahan penggunaan antarmuka aplikasi, yang pada akhirnya mempengaruhi kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut [7]. Penggunaan alat ukur SUS dan UEQ memungkinkan pengguna untuk menguji *Usability* dan *User Experience* dari suatu aplikasi dari sudut pandang pengguna di akhir berdasarkan pengalaman setelah menggunakan aplikasi tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penerapan *System Usability Scale (SUS)* dalam mengukur tingkat *usability* Aplikasi Threads.

Mengevaluasi penerapan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dalam mengukur *user experience* atau pengalaman pengguna pada Aplikasi Threads. Mampu mengidentifikasi aspek yang memerlukan perbaikan guna meningkatkan nilai *usability* dan pengalaman pengguna (*user experience*) pada Aplikasi Threads.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis pendekatan kuantitatif dan analisis deskriptif. Penelitian deskriptif digunakan untuk menghasilkan gambaran atau deskripsi yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fenomena yang diteliti. Metode deskriptif digunakan untuk menghasilkan gambaran atau deskripsi yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fenomena yang diteliti. Proses penelitian ini melibatkan serangkaian tahapan sebagai berikut:



Gbr. 1 Tahapan Penelitian

### A. Identifikasi Masalah

Peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi permasalahan yang akan membantu merumuskan masalah objek penelitian yaitu aplikasi threads. Aplikasi threads termasuk dalam kategori aplikasi baru yang sudah mengalami penurunan signifikan dalam jumlah pengguna, sekitar 80 persen. Di awal peluncurannya meta mengklaim bahwa Threads menarik 100 juta pengguna dalam waktu satu minggu, namun laporan dari peneliti riset online seperti Sensor Tower dan SimiliarWeb menunjukkan bahwa jumlah pengguna Threads telah menurun secara signifikan.

### B. Studi Literatur

Pada tahap studi literatur, peneliti mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang penelitian yang akan lakukan. Caranya dengan meneliti buku, jurnal, artikel, dan berita yang berkaitan dengan topik penelitian. Hasil studi literatur ini akan menjadi dasar pemilihan metode yang tepat untuk menguji kegunaan (*usability*) dan pengalaman pengguna (*user experience*) aplikasi threads.

### C. Perencanaan Pengujian

Rencana pengujian mengacu pada dokumen yang memberikan tujuan, rincian sehari-hari, dan proses sesi pengujian saat ini untuk produksi perangkat lunak atau keras perangkat. Pengujian menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dilakukan terlebih dahulu sebelum pengujian menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) karena SUS digunakan untuk menilai kualitas kegunaan,

sedangkan UEQ digunakan untuk menilai kualitas pengalaman pengguna [8]. Pengujian menggunakan SUS dan UEQ dilakukan secara terpisah untuk memudahkan analisis dan interpretasi hasil. Pengujian menggunakan SUS membantu mengetahui apakah penggunaan aplikasi threads memiliki nilai yang baik dalam hal *usability*, sedangkan pengujian menggunakan UEQ membantu mengetahui apakah pengalaman pengguna memiliki nilai yang baik

### D. Penentuan Populasi dan Sampel

Dalam penelitian ini, jumlah populasi diambil dari data yang terdapat di Play Store dengan ketentuan berdasarkan jumlah pengunduhan aplikasi threads yakni sekitar 100 juta. Penentuan jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus slovin untuk mengukur ukuran sampel suatu penelitian yang akan diambil. Peneliti menggunakan presentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel  $e=0,1$  yang masih bisa ditolerir. Hal tersebut dikarenakan ketentuan yang terdapat dalam rumus Slovin dituliskan sebagai berikut:

Nilai  $e = 0,1$  (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai  $e = 0,2$  (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Solvin adalah antara 10-20 % dari populasi penelitian. Besar sampel yang akan diteliti adalah:

$$n = \frac{N}{N(e)^2 + 1} \quad (1)$$

$$n = \frac{100000000}{100000000(10\%)^2 + 1}$$

$$n = \frac{100000000}{100000000(0.01) + 1}$$

$$n = \frac{100000000}{1000000 + 1}$$

$$n = \frac{100000000}{1000001}$$

$$n = 99,9999 \approx 100$$

Keterangan:

$n$  = Besar sampel

$N$  = Besar populasi

$e$  = Nilai kritis (batas ketelitian) yang diinginkan

Berdasarkan hasil perhitungan jumlah sampel untuk penelitian ini didapatkan hasil sebanyak 99,99 responden, yang kemudian akan dibulatkan oleh peneliti menjadi 100 responden. Responden yang dipilih merupakan responden yang pernah menggunakan aplikasi threads, karena dengan hal itu responden dianggap telah memiliki pengalaman mengenai kegunaan aplikasi threads.

### E. Penyusunan Kuesioner

Peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang dilengkapi dengan skala likert untuk menilai jawaban dari responden. Instrumen kuesioner dibuat menggunakan Google Form untuk memudahkan penyebaran kuesioner. Pertanyaan yang nantinya akan dicantumkan dalam kuesioner terdiri dari 3 bagian yaitu:

- 1) Pertanyaan profil responden yang terdiri dari nama, jenis kelamin, usia, alamat.
- 2) Pertanyaan terkait dengan usability aplikasi threads yang disusun berdasarkan indikator dari variabel SUS.
- 3) Pertanyaan terkait dengan pengalaman pengguna terhadap aplikasi threads yang disusun berdasarkan indikator dari variabel UEQ.

Pilihan jawaban setiap pertanyaan atau pernyataan dalam kuesioner disusun dalam skala likert. Skala ini digunakan dalam pengujian SUS untuk menilai individu atau kelompok terkait usability aplikasi threads. Sedangkan dalam pengujian UEQ untuk menilai variabel attractiveness, efisiensi, dependability, perspicuity, stimulation, novelty. Peneliti memilih skala likert pengujian SUS mulai dari 1-4 dan skala likert pengujian UEQ 1-6 untuk mewakili tingkat tanggapan dan pandangan responden.

TABEL I  
KODE DAN KUESIONER PENELITIAN

Variabel	Kode	Pernyataan
System Usability Scale	Q1	Saya berpikir akan menggunakan Aplikasi Threads lagi
	Q2	Saya merasa Aplikasi Threads rumit untuk digunakan
	Q3	Saya merasa Aplikasi Threads mudah digunakan
	Q4	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Aplikasi Threads
	Q5	Saya merasa fitur-fitur Aplikasi Threads berjalan dengan semestinya
	Q6	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten
	Q7	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Aplikasi Threads dengan cepat
	Q8	Saya merasa Aplikasi Threads membingungkan
	Q9	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Aplikasi Threads
	Q10	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Aplikasi Threads
Attractiveness (Daya Tarik)	A1	Menyusahkan / menyenangkan
	A2	Baik / buruk
	A3	Tidak disukai / menggembirakan
	A4	Tidak nyaman / nyaman
	A5	Aktraktif / tidak aktraktif
	A6	Ramah pengguna / tidak ramah pengguna
Efisiensi	E1	Cepat / lambat
	E2	Tidak efisien / efisien
	E3	Tidak praktis / praktis
	E4	Terorganisasi / berantakan

Variabel	Kode	Pernyataan
Dependability (Ketepatan)	D1	Tidak dapat dipahami / dapat dipahami
	D2	Mudah dipelajari / sulit dipelajari
	D3	Rumit / sederhana
	D4	Jelas / membingungkan
Perspicuity (Kejelasan)	P1	Tidak dapat diprediksi / dapat diprediksi
	P2	Menghalangi / mendukung
	P3	Aman / tidak aman
	P4	Memenuhi ekspektasi / tidak memenuhi ekspektasi
Stimulation (Stimulasi)	S1	Membosankan / mengasyikkan
	S2	Tidak menarik / menarik
	S3	Bermanfaat / kurang bermanfaat
	S4	Memotivasi / tidak memotivasi
Novelty (Kebaruan)	N1	Kreatif / monoton
	N2	Berdaya cipta / konvensional
	N3	Lazim / terdepan
	N4	Konservatif / inovatif

Penelitian ini memiliki 36 pernyataan yang meliputi variabel *System Usability Scale* (SUS) dan variabel *attractiveness*, *efisiensi*, *dependability*, *perspicuity*, *stimulation*, *novelty* dari *User Experience Questionnaire* (UEQ).

#### F. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Kuesioner yang telah disusun akan diuji coba terlebih dahulu pada beberapa responden. Hasil dari uji coba kuesioner adalah untuk menentukan kualitas data. Apabila kuesioner tidak valid dan tidak reliabel maka harus dilakukan penyusunan kuesioner ulang. Tetapi jika kuesioner sudah valid dan sudah reliabel maka akan lanjut pada tahap penelitian selanjutnya. Uji kualitas data yang akan dilakukan dalam penelitian ini meliputi:

##### 1) Uji Validitas

Uji validitas merujuk pada suatu prosedur atas analisis statistik yang dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana suatu instrument pengukuran kuesioner benar-benar mengukur variabel yang diinginkan sehingga dinyatakan valid atau tidak. Validitas mengukur sejauh mana suatu instrument sesuai dengan tujuan penelitian dan apakah hasil pengukuran dapat diandalkan untuk menggambarkan karakteristik yang sebenarnya dari variabel yang diukur.

##### 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan suatu metode untuk menilai sejauh mana instrumen pengukuran kuesioner dapat diandalkan dan memberikan hasil yang konsisten jika diulang pada waktu yang berbeda atau di antara kelompok responden yang berbeda. Reliabilitas mencerminkan Tingkat ketepatan instrumen pengukuran dan konsistensinya dalam mengukur variabel atau konsep tertentu

#### G. Pengumpulan Data

Pada tahap ini pengumpulan data dilakukan dengan mengambil data yang diperoleh dari kuesioner ke responden sesuai dengan sampel yang telah ditentukan sebelumnya.

Kuesioner didapatkan dari instrument penelitian berupa instrumen SUS dan UEQ. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk non-tes, berupa pernyataan tertulis secara tertutup. Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring atau online. Peneliti membuat kuesioner menggunakan google form kemudian disebar ke media sosial. Responden yang dipilih merupakan responden yang memiliki akun treads dan pernah menggunakan aplikasi threads, karena dengan hal itu responden dianggap telah memiliki pengalaman mengenai kegunaan aplikasi threads.

#### H. Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti menganalisis data menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).

##### 1) *System Usability Scale* (SUS)

SUS terdiri dari 10 butir pernyataan yang dinilai oleh pengguna dengan skala Likert dari 1 hingga 4, di mana 1 menunjukkan tingkat ketidaksetujuan penuh dan 4 menunjukkan tingkat setuju penuh. Peringkat dari masing-masing pernyataan dijumlahkan dan dikonversi ke dalam skor akhir yang berkisar antara 0 hingga 100 [9].

Pengujian SUS dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada responden dengan kriteria tertentu. Data kuesioner kemudian dianalisis menggunakan rumus *System Usability Scale* (SUS). Jawaban responden memiliki rentang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, dan hasilnya digunakan untuk menentukan tingkat *usability* aplikasi threads. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat *usability* dari aplikasi. Tingkat *usability* yang baik ditunjukkan oleh skor yang tinggi dan kategori "Acceptable" atau "High" pada *System Usability Scale* (SUS) [9]. Menggunakan metode SUS membantu dalam mengevaluasi usability system dan memberikan dasar untuk pengambilan keputusan terkait perbaikan atau pengembangan lebih lanjut.

##### 2) *User Experience Questionnaire* (UEQ)

*User Experience Questionnaire* (UEQ) terdiri dari serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengukur pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau system [10]. Terdiri dari 26 pernyataan dan setiap dimensi dapat diukur menggunakan kuesioner yang berisi pertanyaan atau pernyataan yang terkait dengan aspek tertentu dari pengalaman pengguna [11].

Pengujian UEQ dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dengan kriteria tertentu. Data kuesioner kemudian dianalisis menggunakan rumus UEQ untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna. Jawaban responden memiliki rentang dari sangat setuju sampai sangat tidak setuju, dan hasilnya digunakan untuk menentukan tingkat kepuasan pengguna. Hasil analisis digunakan untuk menentukan tingkat usability dari aplikasi. Tingkat kepuasan pengguna yang baik ditunjukkan oleh skor yang tinggi dan kategori "Excellent" pada UEQ [12]. Dengan menggunakan

UEQ dalam penelitian, peneliti dapat memperoleh pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna terhadap suatu produk atau sistem agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna [12].

Hasil analisis SUS dinyatakan dalam bentuk nilai rata-rata yang menunjukkan tingkat kepuasan pengguna dan kualitas penggunaan aplikasi dengan skor tinggi yang dinyatakan dengan "Acceptable" dan skor yang rendah dinyatakan dengan "Not acceptable". Sedangkan hasil analisis UEQ dinyatakan dalam bentuk nilai rata-rata yang menunjukkan tingkat pengalaman pengguna dengan skor tinggi yang dinyatakan dengan "Excellent" dan skor yang rendah dinyatakan dengan "Bad".

#### I. Kesimpulan

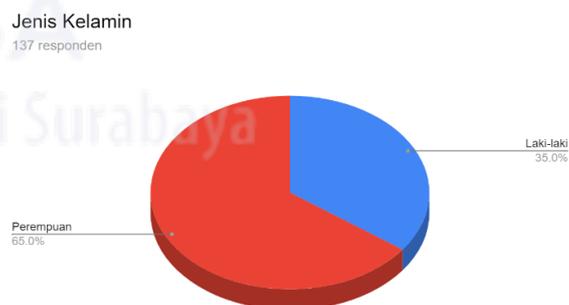
Kesimpulan diambil dari bagaimana permasalahan yang diidentifikasi pada pendahuluan dapat dijawab dengan menerapkan metode yang telah ditetapkan. Penggunaan kuesioner sebagai instrumen utama untuk mengumpulkan data dari responden memberikan kerangka kerja yang jelas dalam mendapatkan informasi yang diperlukan. Analisis data dilakukan dengan bantuan perangkat lunak statistik yang memudahkan peneliti untuk mengevaluasi dan menginterpretasi hasil dengan lebih efisien.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Penelitian

Pengambilan data responden dilakukan dari tanggal 13 Juni 2024 hingga 10 Juli 2024. Selama periode ini, peneliti berhasil mengumpulkan data dari total 137 responden yang pernah menggunakan aplikasi Threads. Setiap responden memberikan kontribusi berharga dengan menyajikan penilaian mereka tentang persepsi terhadap aplikasi Threads serta karakteristik individu yang menjadi bagian dari sampel penelitian ini. Karakteristik responden dikelompokkan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan domisili.

##### 1) Karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin

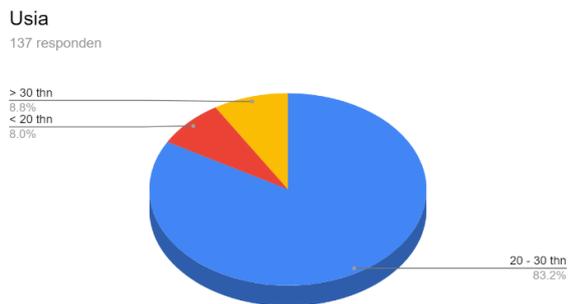


Gbr. 2 Diagram Jenis Kelamin

Dari gambar 2 diketahui bahwa dari 137 responden terdiri dari 65% responden dengan jenis kelamin perempuan dan 35% responden dengan jenis kelamin laki-laki. Dari persentase 137 responden yang telah

didapatkan, data penelitian ini didominasi oleh responden dengan jenis kelamin perempuan.

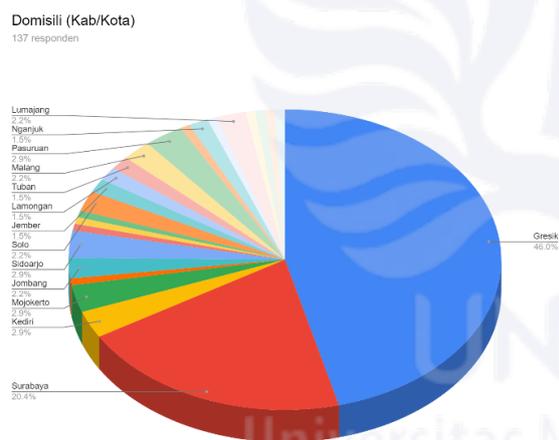
2) Karakteristik responden berdasarkan usia



Gbr. 3 Diagram Usia

Dari gambar 3 diketahui bahwa dari 137 responden terdiri dari 8,8% responden dengan usia diatas 30 tahun, 83,2% responden dengan usia 20-30 tahun, dan 8% responden dengan usia dibawah 20 tahun. Dari persentase 137 responden yang telah didapatkan, data penelitian ini didominasi oleh responden dengan usia 20-30 tahun.

3) Karakteristik responden berdasarkan domisili



Gbr. 4 Diagram Domisili

Dari gambar 4.3 diketahui bahwa dari 137 responden terdiri dari 0,7% responden dengan domisili Bandung, 0,7% responden dengan domisili Boyolali, 46% responden dengan domisili Gresik, 1,5% responden dengan domisili Jember, 2,2% responden dengan domisili Jombang, 2,9% responden dengan domisili Kediri, 0,7% responden dengan domisili Kendari, 2,2% responden dengan domisili Lumajang, 0,7% responden dengan domisili Madiun, 1,5% responden dengan domisili Lamongan, 2,2% responden dengan domisili Malang, 0,7% responden

dengan domisili Medan, 2,9% responden dengan domisili Pasuruan, 2,9% responden dengan domisili Mojokerto, 1,5% responden dengan domisili Nganjuk, 0,7% responden dengan domisili Pekalongan, 0,7% responden dengan domisili Ponorogo, 0,7% responden dengan domisili Semarang, 2,9% responden dengan domisili Sidoarjo, 2,2% responden dengan domisili Solo, 20,4% responden dengan domisili Surabaya, 0,7% responden dengan domisili Tabanan, 1,5% responden dengan domisili Tuban, 0,7% responden dengan domisili Wonogiri. Dari persentase 137 responden yang telah didapatkan, data penelitian ini didominasi oleh responden dengan yang berdomisili di Kabupaten Gresik.

B. Hasil Uji Instrumen Penelitian

Pengambilan data dilakukan selama rentang waktu dari tanggal 13 Juni 2024 hingga 10 Juli 2024. Dalam jangka waktu ini, peneliti berhasil mengumpulkan data dari total 137 responden yang pernah menggunakan aplikasi Threads. Dari total responden ini, 30 responden pertama digunakan untuk uji validitas instrumen. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwasannya distribusi nilai pengukuran bersifat normal atau dapat dikatakan valid. Menurut (Singarimbun dan Effendi, 1995) dalam (SARI, 2019), yang menyatakan bahwa jumlah minimal uji coba kuesioner adalah 30 responden. Dengan minimal 30 orang, distribusi nilai akan lebih mendekati kurva normal.

1) Uji Validitas

Dalam melakukan uji validitas, digunakan 30 responden atau N=30 dengan taraf signifikan sebesar 5%. Setelah menghitung kesesuaian dengan r tabel, diperoleh nilai t tabel sebesar 0,361. Berdasarkan distribusi nilai tabel signifikan dari SPSS. Nilai r tabel ini akan menjadi acuan dalam menilai apakah hasil dari r hitung yang diperoleh dari analisis data melebihi nilai tersebut atau tidak. Jika r hitung lebih besar dari r tabel, maka item tersebut dianggap valid karena menunjukkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara item tersebut dengan total skor yang diharapkan.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa item-item kuesioner memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel sebesar 0,361. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa item-item kuesioner tersebut valid. Berikut merupakan hasil perhitungan dari uji validitas SUS dan UEQ:

TABEL 2  
 HASIL UJI VALIDITAS SUS DAN UEQ

No.	Kode	Rhitung	Rtabel	Nilai Sig	Hasil
1	Q1	0,450	0,361	0,013	VALID
2	Q2	0,562	0,361	0,001	VALID
3	Q3	0,629	0,361	0,000	VALID
4	Q4	0,529	0,361	0,003	VALID
5	Q5	0,685	0,361	0,000	VALID
6	Q6	0,725	0,361	0,000	VALID

No.	Kode	Rhitung	Rtabel	Nilai Sig	Hasil
7	Q7	0,605	0,361	0,000	VALID
8	Q8	0,551	0,361	0,002	VALID
9	Q9	0,393	0,361	0,031	VALID
10	Q10	0,405	0,361	0,026	VALID
11	A1	0,671	0,361	0,000	VALID
12	A2	0,844	0,361	0,000	VALID
13	A3	0,539	0,361	0,002	VALID
14	A4	0,903	0,361	0,000	VALID
15	A5	0,438	0,361	0,016	VALID
16	A6	0,591	0,361	0,001	VALID
17	E1	0,864	0,361	0,000	VALID
18	E2	0,812	0,361	0,000	VALID
19	E3	0,674	0,361	0,000	VALID
20	E4	0,887	0,361	0,000	VALID
21	D1	0,793	0,361	0,000	VALID
22	D2	0,747	0,361	0,000	VALID
23	D3	0,730	0,361	0,000	VALID
24	D4	0,668	0,361	0,000	VALID
25	P1	0,695	0,361	0,000	VALID
26	P2	0,806	0,361	0,000	VALID
27	P3	0,682	0,361	0,000	VALID
28	P4	0,771	0,361	0,000	VALID
29	S1	0,749	0,361	0,000	VALID
30	S2	0,820	0,361	0,000	VALID
31	S3	0,662	0,361	0,000	VALID
32	S4	0,738	0,361	0,000	VALID
33	N1	0,683	0,361	0,000	VALID
34	N2	0,759	0,361	0,000	VALID
35	N3	0,765	0,361	0,000	VALID
36	N4	0,766	0,361	0,000	VALID

Dari tabel 2 di atas, terlihat bahwa semua item kuesioner memiliki r hitung yang lebih besar dari r tabel, sehingga dapat dikatakan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini valid. Berdasarkan hasil uji validitas, dapat disimpulkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini memiliki validitas yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat mengukur variabel yang dimaksud dengan akurat dan relevan. Dengan demikian, data yang diperoleh dari kuesioner ini dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

## 2) Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengukur konsistensi dari instrumen penelitian. Instrumen dikatakan reliabel jika memberikan hasil yang konsisten ketika pengukuran diulang pada kondisi yang sama. Reliabilitas diukur dengan menggunakan koefisien Cronbach's Alpha. Menurut (Nunnally, 1978) dalam (Kusumo & Suranto, 2023), nilai Cronbach's Alpha yang dianggap baik adalah di atas 0,6. Semakin tinggi

nilai Cronbach's Alpha, semakin tinggi konsistensi internal dari instrumen tersebut. Data untuk uji reliabilitas diambil dari 137 responden yang pernah menggunakan aplikasi Threads. Responden ini mengisi kuesioner yang telah disusun sebelumnya. Pengambilan data dilakukan selama rentang waktu dari tanggal 13 Juni 2024 hingga 10 Juli 2024. Hasil uji reliabilitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini:

TABEL 3  
 HASIL UJI RELIABILITAS SUS DAN UEQ

Variabel	Cronbach Alpha	Nilai Kritis	Hasil
SUS	0,743	0,6	RELIABEL
Attractiveness (Daya Tarik)	0,754	0,6	RELIABEL
Efisiensi	0,810	0,6	RELIABEL
Dependability (Ketepatan)	0,705	0,6	RELIABEL
Perspicuity (Kejelasan)	0,723	0,6	RELIABEL
Stimulation (Stimulasi)	0,727	0,6	RELIABEL
Novelty (Kebaruan)	0,712	0,6	RELIABEL

Berdasarkan tabel 3 di atas, nilai Cronbach's Alpha > 0,6, yang menunjukkan bahwa kuesioner memiliki reliabilitas yang baik. Dengan nilai Cronbach's Alpha di atas 0,6, kuesioner ini dianggap konsisten dan dapat diandalkan untuk mengukur variabel yang diteliti. Data yang diperoleh dari kuesioner ini dapat digunakan untuk analisis lebih lanjut dalam penelitian ini.

## C. Perhitungan Nilai System Usability Scale (SUS)

System Usability Scale (SUS) adalah instrumen sederhana namun kuat yang digunakan untuk mengukur tingkat usability suatu sistem. SUS terdiri dari 10 item pernyataan terhadap suatu sistem atau aplikasi. System Usability Scale (SUS) merupakan alat ukur perhitungan yang digunakan dalam penelitian ini yang digunakan untuk mengukur tingkat usability aplikasi Threads. Proses pengujian berupa skala likert dengan skala 4 poin mulai dari tingkat setuju hingga tidak setuju. Berikut merupakan hasil pengujian metode System Usability Scale (SUS) pada aplikasi threads.

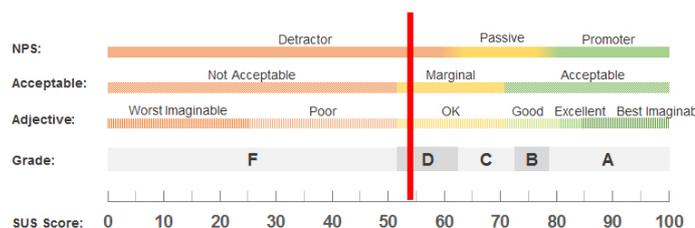
TABEL 4  
 HASIL PERHITUNGAN NILAI SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)

No	Skor Hasil Hitung										JU ML AH	NOR MALI SASI
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
1	1	2	2	3	0	4	0	2	0	1	15	37.5
2	0	3	1	3	1	3	1	3	1	2	18	45
3	0	1	2	1	2	1	2	1	2	2	14	35
4	1	2	2	3	2	2	2	2	1	3	20	50
5	2	3	1	2	1	2	1	3	1	1	17	42.5

No	Skor Hasil Hitung										JU ML AH	NOR MALI SASI
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10		
6	2	3	1	2	3	1	2	3	2	1	20	50
7	1	4	0	2	1	4	0	3	0	3	18	45
8	1	3	1	1	2	2	1	3	2	4	20	50
9	2	4	0	2	1	2	1	4	3	4	23	57.5
10	2	3	1	2	1	1	1	3	3	2	19	47.5
11	1	3	1	2	1	2	1	3	3	4	21	52.5
12	3	3	1	1	2	2	1	3	2	4	22	55
13	1	1	3	2	1	3	1	2	3	4	21	52.5
14	3	3	1	2	3	2	2	3	1	2	22	55
15	2	3	0	1	1	2	1	2	1	2	15	37.5
16	3	3	1	2	1	1	1	4	3	4	23	57.5
17	1	3	0	3	1	2	1	4	2	3	20	50
18	1	3	0	3	1	4	1	3	1	4	21	52.5
19	3	4	0	1	3	1	3	4	3	4	26	65
20	0	3	1	1	0	3	0	4	2	4	18	45
21	0	4	0	4	0	4	1	4	0	3	20	50
22	3	4	1	1	1	1	1	4	2	3	21	52.5
23	1	1	3	2	3	2	3	1	1	3	20	50
24	2	4	0	3	0	3	1	4	2	4	23	57.5
25	3	3	1	1	1	2	2	3	2	2	20	50
26	2	4	0	3	3	2	2	4	3	3	26	65
27	2	4	0	2	0	1	1	4	3	4	21	52.5
28	3	4	0	1	0	1	0	4	2	4	19	47.5
29	0	4	0	3	0	4	0	4	1	4	20	50
30	3	3	3	2	1	1	0	3	3	1	20	50
31	1	2	2	3	3	3	2	2	2	2	22	55
32	3	4	0	1	0	1	0	4	3	4	20	50
33	2	3	2	3	3	2	2	2	2	3	24	60
34	3	3	0	2	1	1	1	4	2	3	20	50
35	0	4	0	3	0	1	0	4	3	4	19	47.5
36	1	2	2	3	2	3	2	2	1	2	20	50
37	2	3	1	3	0	1	0	4	0	4	18	45
38	0	4	0	3	1	1	0	4	3	3	19	47.5
39	2	3	1	2	1	2	1	3	2	3	20	50
40	2	4	0	3	1	1	1	4	0	4	20	50
41	3	2	1	1	2	2	2	4	3	3	23	57.5
42	1	3	1	3	0	2	1	3	3	4	21	52.5
43	2	4	0	3	2	2	2	4	3	3	25	62.5
44	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	28	70
45	1	3	2	3	2	1	2	3	3	2	22	55
46	2	4	2	4	2	4	2	4	3	4	31	77.5
47	1	3	3	3	3	3	2	4	3	3	28	70
48	2	3	2	4	2	2	3	2	2	1	23	57.5
49	2	2	1	4	2	3	2	3	1	2	22	55
50	3	4	2	4	3	3	3	4	2	3	31	77.5
51	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	27	67.5
52	2	2	2	3	1	3	2	3	1	2	21	52.5
53	1	4	3	4	2	3	3	4	3	2	29	72.5
54	1	2	2	4	2	3	2	4	2	4	26	65
55	2	2	1	2	1	3	1	2	1	2	17	42.5
56	2	3	2	3	2	3	1	2	2	2	22	55
57	3	2	2	2	3	2	1	2	1	4	22	55
58	2	3	0	3	0	3	1	3	1	4	20	50
59	1	1	2	3	2	2	1	2	1	4	19	47.5
60	1	2	3	4	2	3	2	4	1	3	25	62.5
61	3	2	1	3	2	3	1	3	2	1	21	52.5
62	1	2	1	2	0	2	1	1	1	2	13	32.5

No	Skor Hasil Hitung										JU ML AH	NOR MALI SASI	
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10			
63	2	3	1	1	0	4	1	4	1	2	19	47.5	
64	2	4	2	3	3	3	2	3	2	4	28	70	
65	2	3	2	4	2	4	2	3	2	1	25	62.5	
66	2	3	2	4	3	3	2	4	3	3	29	72.5	
67	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	29	72.5	
68	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	27	67.5	
69	3	4	2	4	2	3	1	2	2	3	26	65	
70	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	27	67.5	
71	2	3	2	3	2	3	2	1	0	1	19	47.5	
72	3	3	2	4	2	3	2	4	3	3	29	72.5	
73	3	3	2	3	3	3	2	4	3	1	27	67.5	
74	3	3	1	4	2	3	3	1	2	2	24	60	
75	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	25	62.5	
76	3	3	2	3	2	4	3	3	2	3	28	70	
77	3	3	1	3	2	1	1	2	2	2	20	50	
78	0	3	1	4	1	4	1	2	1	2	19	47.5	
79	2	3	0	2	1	2	1	2	0	2	15	37.5	
80	0	3	2	1	2	3	3	2	0	2	18	45	
81	3	3	2	1	1	2	1	1	1	2	17	42.5	
82	3	3	3	4	2	3	3	3	0	3	27	67.5	
83	3	3	2	3	2	2	1	1	0	2	19	47.5	
84	3	2	1	1	2	4	2	3	3	2	23	57.5	
85	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	31	77.5	
86	3	2	1	2	1	2	3	3	3	3	23	57.5	
87	3	3	2	1	1	1	1	2	0	2	16	40	
88	2	4	1	2	1	4	1	4	2	3	24	60	
89	2	3	2	1	1	2	1	1	0	2	15	37.5	
90	0	3	0	2	2	3	3	2	0	3	18	45	
91	2	3	2	2	1	3	2	4	2	1	22	55	
92	2	3	3	2	2	3	2	3	3	4	27	67.5	
93	0	4	1	4	0	2	0	3	0	1	15	37.5	
94	1	2	3	1	0	4	1	2	2	3	19	47.5	
95	2	4	1	1	2	4	1	3	2	4	24	60	
96	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	23	57.5	
97	2	1	1	1	1	1	3	2	2	3	17	42.5	
98	2	1	1	2	1	2	3	3	2	3	20	50	
99	1	2	0	1	2	3	3	3	2	4	21	52.5	
100	3	2	0	2	2	1	2	3	1	2	18	45	
<b>Jumlah Skor Rata-Rata</b>													54.35

Dari tabel 4 diatas, diketahui bahwa nilai akhir *System Usability Scale* (SUS) pada aplikasi threads mendapatkan skor rata-rata 54,35. Hasil tersebut didapatkan dari penjumlahan data Q1 sampai dengan Q10 pada masing-masing responden. Dari hasil penjumlahan setiap responden kemudian dinormalisasikan dengan dikalikan 2,5. Hasil dari normalisasi kemudian dijumlahkan dan dibagi dengan banyaknya responden yakni 100 sehingga menghasilkan rata-rata skor 54,35. Berikut hasil chart skor SUS pada aplikasi Threads berdasarkan pengalaman pengguna.



Gbr. 5 Interpretasi Skor Perhitungan SUS Pada Aplikasi Threads

Gambar 5 merupakan gambar pengelompokan chart SUS berdasarkan skor rata-rata yang didapatkan pada perhitungan sebelumnya, yang mana dalam menentukan hasil perhitungan penilaian terdapat empat sudut pandang, yakni *Grade Scale*, *Adjective Rating*, *Acceptability range*, dan *NPS (Net Promoter Score)*. Dengan nilai 54,35 dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian aplikasi Threads berdasarkan pengalaman pengguna masuk kedalam *Grade Scale* dengan kategori D, *Adjective Range* dengan kategori OK, *Acceptable* dengan kategori *Marginal*, dan *NPS (Net Promoter Score)* dengan kategori *Ditractor*.

Hal ini menunjukkan bahwa pengguna mungkin tidak akan terlalu merekomendasikan aplikasi threads kepada orang lain. Secara keseluruhan, dengan nilai SUS 54,35, aplikasi Threads berada dalam wilayah di mana banyak pengguna mungkin menemukan masalah yang signifikan dalam penggunaannya. Meskipun tidak berada di titik terendah, nilai ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan mendesak untuk peningkatan *usability* dengan meningkatkan pengalaman pengguna.

D. Perhitungan Nilai User Experience Questionnaire

*User Experience Questionnaire (UEQ)* digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna (*user experience*) aplikasi threads. Data yang diperoleh dianalisis untuk mengevaluasi variabel-variabel berdasarkan pengalaman pengguna yang mencakup daya tarik (*attractiveness*), efisiensi, kejelasan (*perspicuity*), keandalan (*dependability*), stimulasi, dan kebaruan (*novelty*). Analisis statistik deskriptif hasil pengujian *user experience* diolah menggunakan *UEQ Analysis Tool*. Analisis statistik deskriptif dilakukan dengan mengamati nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap skala atau variabel serta item pertanyaan pada kuesioner.

Nilai rata-rata (*mean*) tiap variabel dibandingkan dengan kumpulan data benchmark yang terdapat dalam *UEQ Analysis Tool*. Kumpulan data benchmark ini berisi data pengujian UEQ dari 100 responden terkait pengalaman penggunaan aplikasi Threads. Benchmark ini mengklasifikasikan produk ke dalam lima kategori untuk setiap variabel (Schrepp, 2023). Berikut ini merupakan hasil kuesioner pada setiap variabel penelitian yang dianalisis untuk mengetahui rata-rata jawaban responden untuk masing-masing variabel:

TABEL 5  
HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL DAYA TARIK (ATTRACTIVENESS)

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
A1	Menyusahkan	Menyenangkan	1,0	Positif
A2	Baik	Buruk	0,5	Netral
A3	Tidak disukai	Menggembirakan	0,2	Netral
A4	Tidak nyaman	Nyaman	0,2	Netral
A5	Atraktif	Tidak atraktif	0,7	Netral
A6	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	-0,1	Netral
<b>Daya Tarik (Attractiveness)</b>			0,4	Netral

Variabel daya tarik (*attractiveness*) merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan kesan pengguna terhadap aplikasi threads secara keseluruhan. Dari tabel 5 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel daya tarik (*attractiveness*) dari pengujian aplikasi threads. Tabel ini merinci pada indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

Secara keseluruhan, variabel daya tarik (*attractiveness*) memiliki nilai *mean* sebesar 0,4, yang masuk dalam kategori netral. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa secara umum, pengguna merasakan pengalaman yang netral terhadap daya tarik aplikasi threads, meskipun terdapat satu indikator yang mendapat penilaian positif pada indikator A1 (Menyusahkan / Menyenangkan).

TABEL 6  
HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL EFISIENSI

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
E1	Cepat	Lambat	0,3	Netral
E2	Tidak efisien	Efisien	-0,2	Netral
E3	Tidak praktis	Praktis	0,0	Netral
E4	Terorganisasi	Berantakan	0,5	Netral
<b>Efisiensi</b>			0,15	Netral

Variabel efisiensi merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan pengguna dapat menyelesaikan suatu tugas dengan cepat dan efisien tanpa usaha yang besar. Dari tabel 6 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel efisiensi dari pengujian aplikasi threads. Tabel ini mencakup indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

Secara keseluruhan, variabel efisiensi memiliki nilai *mean* sebesar 0,15, yang masuk dalam kategori netral. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa secara umum, pengguna merasakan pengalaman yang cenderung netral terhadap efisiensi aplikasi

threads, karena sebagian besar indikator mendapatkan penilaian netral.

TABEL 7  
 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL KEJELASAN (*PERSPICUITY*)

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
P1	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	0,6	Netral
P2	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	1,0	Positif
P3	Rumit	Sederhana	0,3	Netral
P4	Jelas	Membingungkan	0,5	Netral
<b>Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)</b>			0,605	Netral

Variabel kejelasan (*perspicuity*) merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan kemungkinan pengguna untuk mempelajari cara penggunaan dan menjadi familiar terhadap aplikasi threads dengan mudah. Seperti apakah pengguna dapat memahami aplikasi threads atau dapat terbiasa menggunakan aplikasi threads dengan mudah. Dari tabel 7 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel kejelasan (*perspicuity*) dari pengujian aplikasi threads. Tabel ini mencakup indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

Secara keseluruhan, variabel kejelasan (*perspicuity*) memiliki nilai *mean* sebesar 0,605, yang masuk dalam kategori netral. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa secara umum, kejelasan dari aspek-aspek yang diukur berada pada tingkat yang cukup baik, tetapi tidak luar biasa. Meskipun terdapat satu indikator yang mendapat penilaian positif pada indikator P2 (Mudah dipelajari / Sulit Dipelajari).

TABEL 8  
 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL KEANDALAN (*DEPENDABILITY*)

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
D1	Tak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	-0,4	Netral
D2	Menghalangi	Mendukung	0,1	Netral
D3	Aman	Tidak Aman	0,3	Netral
D4	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	0,3	Netral
<b>Keandalan (<i>Dependability</i>)</b>			0,065	Netral

Variabel keandalan (*dependability*) merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan tingkat kontrol yang dirasakan dimiliki oleh pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi threads. Dari tabel 8 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel keandalan (*dependability*) dari pengujian aplikasi Threads. Tabel ini mencakup indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

Secara keseluruhan tabel 8 menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk variabel keandalan (*dependability*) adalah 0,065 dengan hasil evaluasi netral. Semua indikator memiliki hasil evaluasi netral, meskipun terdapat variasi dalam nilai *mean* masing-masing indikator.

TABEL 9  
 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL STIMULASI

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
S1	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	0,1	Netral
S2	Membosankan	Mengasyikkan	-0,3	Netral
S3	Tidak menarik	Menarik	-0,2	Netral
S4	Memotivasi	Tidak memotivasi	0,0	Netral
<b>Stimulasi</b>			-0,095	Netral

Variabel stimulasi merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan tingkat motivasi dan kesenangan pengguna dalam menggunakan aplikasi threads. Dari tabel 9 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel stimulasi dari pengujian aplikasi threads. Tabel ini mencakup indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

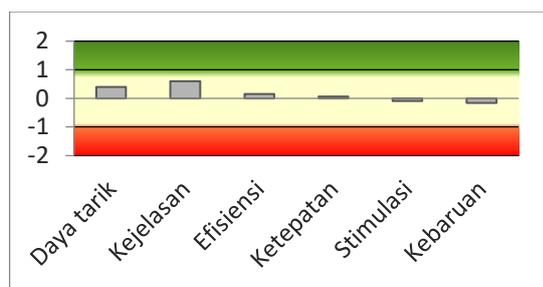
Secara keseluruhan tabel 9 menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk variabel stimulasi adalah -0,095 dengan hasil evaluasi netral. Semua indikator memiliki hasil evaluasi netral, meskipun terdapat variasi dalam nilai *mean* masing-masing indikator. Nilai *mean* yang sedikit negatif pada beberapa indikator menunjukkan bahwa persepsi terhadap aspek-aspek tersebut cenderung sedikit kurang positif.

TABEL 10  
 HASIL ANALISIS STATISTIK DESKRIPTIF VARIABEL KEBARUAN (*NOVELTY*)

Kode	Indikator		Mean	Hasil Evaluasi
N1	Kreatif	Monoton	-0,1	Netral
N2	Berdaya cipta	Konvensional	-0,1	Netral
N3	Lazim	Terdepan	-0,1	Netral
N4	Konservatif	Inovatif	-0,3	Netral
<b>Kebaruan (<i>Novelty</i>)</b>			-0,155	Netral

Variabel kebaruan (*novelty*) merupakan variabel pengujian *user experience* yang menekan tingkat inovasi dan kreativitas aplikasi threads sehingga dapat menarik perhatian pengguna. Dari tabel 10 menunjukkan hasil analisis statistik deskriptif variabel kebaruan (*novelty*) dari pengujian aplikasi threads. Tabel ini mencakup indikator-indikator yang diukur, nilai rata-rata (*mean*) yang diperoleh dari responden, serta hasil evaluasi berdasarkan kategori.

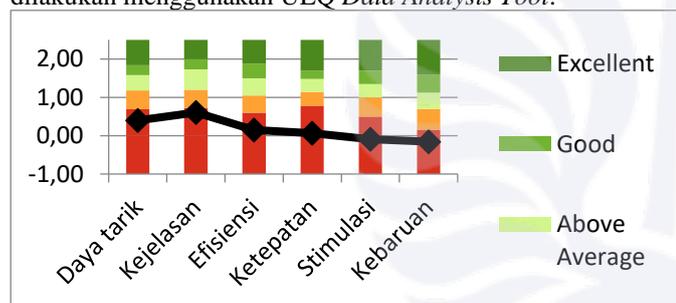
Secara keseluruhan, tabel 10 menunjukkan bahwa rata-rata nilai untuk variabel kebaruan (*novelty*) adalah -0,155 dengan hasil evaluasi yang netral. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum, variabel kebaruan berada pada tingkat yang netral tanpa kecenderungan yang jelas ke arah positif atau negatif.



Gbr. 6 Nilai Skala UEQ Aplikasi Threads

Gambar 6 memperlihatkan hasil evaluasi berbagai variabel pengukuran *user experience* menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) pada aplikasi threads berdasarkan data dari 100 responden yang mengisi kuesioner. Variabel *attractiveness*, *perspicuity*, *efficiency*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty* memiliki nilai rata-rata antara -0,8 dan 0,8, yang mengindikasikan tingkat evaluasi netral, ditandai dengan area berwarna kuning.

Setelah memperoleh nilai rata-rata (*mean*) untuk setiap variabel, dilakukan perbandingan nilai rata-rata tersebut dengan data benchmark. Perbandingan ini bertujuan untuk menilai kualitas relatif aplikasi threads dibandingkan dengan produk lainnya. Berikut adalah hasil proses benchmark yang dilakukan menggunakan UEQ *Data Analysis Tool*.



Gbr. 7 Hasil Benchmark Nilai Skala UEQ Aplikasi

Berdasarkan gambar 7 dapat diketahui bahwa aplikasi Threads mendapatkan nilai *Bad* (Buruk) pada semua variabel yakni *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Grafik tersebut menunjukkan bahwa semua variabel mendapatkan nilai evaluasi yang buruk. Sehingga keseluruhan pengalaman pengguna dengan aplikasi Threads dinilai negatif oleh responden. Evaluasi ini mencerminkan bahwa banyak aspek penting dari *user experience* pada aplikasi Threads perlu diperbaiki untuk memenuhi harapan pengguna.

Setelah memperoleh nilai rata-rata (*mean*) yang menunjukkan evaluasi buruk untuk setiap variabel, perbandingan nilai rata-rata tersebut dengan data benchmark menunjukkan bahwa aplikasi Threads memiliki kualitas yang lebih rendah dibandingkan produk lainnya. Hasil proses benchmark yang dilakukan menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* mempertegas bahwa aplikasi Threads memerlukan perbaikan signifikan dalam berbagai aspek *user experience*.

#### E. Rekomendasi Perbaikan Aplikasi Berdasarkan SUS

Rekomendasi perbaikan ini dibuat berdasarkan hasil nilai dari perhitungan SUS. Dalam perhitungan *usability* aplikasi threads menggunakan SUS mendapatkan nilai *scale* 54,35 dengan kategori OK, sehingga disimpulkan bahwa tingkat kegunaan (*usability*) aplikasi threads tidak memadai, pengguna mungkin mengalami kesulitan atau ketidaknyamanan saat menggunakan aplikasi threads. Permasalahan yang muncul kemungkinan disebabkan oleh indikator-indikator dalam pertanyaan yang ada, yang belum sepenuhnya mencerminkan atau mengukur aspek-aspek penting dari kegunaan yang sebenarnya. Rekomendasi perbaikan ini berdasarkan analisa terkait dengan permasalahan yang muncul setelah dilakukan pengujian menggunakan SUS. Rekomendasi perbaikan yang diberikan untuk aplikasi threads adalah sebagai berikut:

TABEL 11  
DAFTAR REKOMANDASI PERBAIKAN APLIKASI THREADS BERDASARKAN SUS

No.	Rekomendasi
1.	Sederhanakan proses yang kompleks dan kurangi langkah-langkah yang membingungkan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemudahan penggunaan aplikasi threads.
2.	Elemen-elemen UI harus mengikuti pola yang konsisten, dan bahwa alur kerja sistem masuk akal bagi pengguna. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki konsistensi dan logika aplikasi threads.
3.	Percepat waktu respons, mengurangi waktu muat, atau mengotomatiskan tugas-tugas berulang. Hal ini bertujuan untuk mengoptimalkan efisiensi aplikasi threads.
4.	Tambahkan tutorial, petunjuk langkah demi langkah, atau fitur bantuan yang mudah diakses.
5.	Fokus pada perbaikan teknis untuk meningkatkan keandalan dan mengurangi gangguan selama penggunaan. Hal ini bertujuan untuk kestabilan dan keandalan aplikasi threads.
6.	Lakukan analisis lebih mendalam terhadap kebutuhan pengguna dan sesuaikan fitur-fitur yang ada untuk lebih mendukung tujuan pengguna. Hal ini bertujuan agar aplikasi threads sesuai dengan harapan pengguna.

Berdasarkan tabel 11, pengembang aplikasi threads dapat meninjau hasil tersebut untuk mengimplementasikan atau menerapkan sejumlah rekomendasi guna mengatasi permasalahan *usability* aplikasi yang masih belum memenuhi harapan pengguna. Rekomendasi-rekomendasi ini dapat menjadi panduan untuk meningkatkan *usability* dalam pengembangan dan perbaikan aplikasi threads, sehingga diharapkan dapat meningkatkan keseluruhan kualitas dan pengalaman pengguna, serta mengurangi kesenjangan antara harapan pengguna dan kinerja aplikasi.

#### F. Rekomendasi Perbaikan Aplikasi Berdasarkan UEQ

Rekomendasi perbaikan ini dibuat berdasarkan hasil nilai dari perhitungan UEQ. Dalam perhitungan *user experience* aplikasi threads menggunakan UEQ mendapatkan nilai *attractiveness* (*mean* 0,4), *perspicuity* (*mean* 0,605), *efficiency* (*mean* 0,15), *dependability* (*mean* 0,065), *stimulation* (*mean* -0,095), dan *novelty* (*mean* -0,155) sehingga disimpulkan bahwa aplikasi threads belum sepenuhnya dipergunakan dengan

mudah oleh para pengguna aplikasi threads. Permasalahan yang muncul kemungkinan disebabkan oleh indikator-indikator dalam pertanyaan yang ada, yang belum sepenuhnya mencerminkan atau mengukur aspek-aspek penting dari pengalaman pengguna yang sebenarnya. Maka akan dilakukan rekomendasi perbaikan untuk aplikasi threads. Rekomendasi perbaikan ini berdasarkan analisa terkait dengan permasalahan yang muncul setelah dilakukan pengujian menggunakan UEQ. Rekomendasi perbaikan yang diberikan untuk aplikasi threads adalah sebagai berikut:

TABEL 12  
 DAFTAR REKOMENDASI PERBAIKAN APLIKASI THREADS BERDASARKAN UEQ

No.	Rekomendasi
1.	Untuk meningkatkan nilai variabel <i>Attractiveness</i> (Daya Tarik) pada UEQ a. Memperhatikan desain visual yang menarik dan estetika yang menyenangkan. b. Menggunakan prinsip desain grafis yang baik untuk memastikan produk menarik perhatian pengguna.
2.	Untuk meningkatkan nilai variabel Efisiensi pada UEQ a. Meminimalkan jumlah langkah yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas. b. Mengoptimalkan antarmuka pengguna untuk meningkatkan produktivitas pengguna.
3.	Untuk meningkatkan nilai variabel <i>Dependability</i> (Ketepatan) pada UEQ a. Memastikan konsistensi dalam kinerja sistem. b. Mengurangi kesalahan dan kegagalan sistem yang dapat mengganggu pengguna.
4.	Untuk meningkatkan nilai variabel <i>Perspicuity</i> (Kejelasan) pada UEQ a. Memastikan bahwa informasi yang diberikan jelas dan mudah dipahami. b. Menyediakan feedback yang langsung dan informatif kepada pengguna.
5.	Untuk meningkatkan nilai variabel Stimulasi pada UEQ a. Menyediakan elemen interaktif yang merangsang pengguna untuk berpartisipasi aktif. b. Menggunakan elemen desain yang menarik dan mengundang eksplorasi lebih lanjut.
6.	Untuk meningkatkan nilai variabel <i>Novelty</i> (Kebaruan) pada UEQ a. Membawa inovasi baru yang dapat meningkatkan pengalaman pengguna. b. Mengintegrasikan fitur-fitur baru yang memberikan nilai tambah dan membedakan produk dari pesaing.

Berdasarkan tabel 12, pengembang aplikasi threads dapat meninjau hasil tersebut untuk meningkatkan pengalaman

pengguna (*user experience*), diperlukan berbagai perbaikan yang berfokus pada kemudahan penggunaan, konsistensi, efisiensi, dan keandalan sistem. Dengan menyesuaikan aplikasi threads sesuai dengan kebutuhan pengguna dan memastikan stabilitasnya, diharapkan pengalaman pengguna akan lebih positif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan nilai kepuasan dan kegunaan secara keseluruhan.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian ini berhasil melakukan pengujian *usability* dan *user experience* pada aplikasi threads dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ).
- 2) Berdasarkan hasil pengolahan data dari 100 responden menggunakan *System Usability Scale* (SUS), hasil dari perhitungan berupa jumlah nilai skor rata-rata sebesar 54,35. Dengan nilai 54,35 hasil pengujian aplikasi threads berdasarkan pengalaman pengguna masuk kedalam *Grade Scale* dengan kategori D, *Adjective Range* dengan kategori OK, *Acceptable* dengan kategori *Marginal*, dan NPS (*Net Promoter Score*) dengan kategori *Detractor*. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi threads belum memenuhi harapan pengguna.
- 3) Berdasarkan hasil pengolahan data dari 100 responden menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) mendapatkan nilai *attractiveness* (mean 0,4), *perspicuity* (mean 0,605), *efficiency* (mean 0,15), *dependability* (mean 0,065), *stimulation* (mean -0,095), dan *novelty* (mean -0,155) memiliki nilai rata-rata antara -0,8 dan 0,8, yang mengindikasikan tingkat evaluasi netral.
- 4) Berdasarkan hasil benchmark nilai yang didapat pada masing-masing variabel UEQ dengan menggunakan UEQ *Data Analysis Tool* mendapatkan nilai *Bad* (Buruk) pada semua variabel yakni *attractiveness*, *efficiency*, *perspicuity*, *dependability*, *stimulation*, dan *novelty*. Sehingga keseluruhan pengalaman pengguna menggunakan aplikasi threads dinilai negatif oleh responden. Evaluasi ini mencerminkan bahwa banyak aspek penting dari *user experience* pada aplikasi Threads perlu diperbaiki untuk memenuhi harapan pengguna.
- 5) Penelitian ini berhasil memberikan rekomendasi perbaikan untuk pengembangan aplikasi threads berdasarkan hasil pengujian menggunakan SUS dan UEQ. Karena nilai dari SUS dan UEQ yang menyatakan masih dibawah rata-rata mengharuskan semua area diberikan rekomendasi untuk melakukan peningkatan/perbaikan.

#### V. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak aplikasi threads dan pihak yang ingin melakukan penelitian selanjutnya, yaitu:

- 1) Penelitian berikutnya dapat melakukan pengujian *usability* menggunakan metode pengujian lainnya, seperti

- QUIS, SUMI, atau PSSUQ. Berdasarkan pengalaman pengguna bisa menggunakan metode.
- 2) Melakukan pengujian *usability* dan *user experience* menggunakan SUS dan UEQ untuk aplikasi lain kemudian melakukan perbandingan hasil evaluasi antar aplikasi yang diuji.
  - 3) Pengembang aplikasi threads dapat memfokuskan upaya mereka pada peningkatan pengalaman pengguna dalam semua aspeknya yakni daya tarik (*attractiveness*), efisiensi, kejelasan (*perspicuity*), keandalan (*dependability*), stimulasi, dan kebaruan (*novelty*) sesuai dengan rekomendasi yang telah diberikan. Dengan demikian, diharapkan aplikasi ini dapat mencapai nilai benchmark yang lebih tinggi. Pengembang juga disarankan untuk mempertimbangkan rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini.
- #### VI. REFERENSI
- [1] Saefullah. (2020). Pengaruh Kemajuan Teknologi Komunikasi dan Informasi Terhadap Karakter Anak. Teknologi Informasi dan Komunikasi.
  - [2] BPS-Statistics Indonesia. (2023). STATISTIK TELEKOMUNIKASI INDONESIA. Indonesia: ©Badan Pusat Statistik/BPS-Statistics Indonesia.
  - [3] Ramadhani, A. (2023, Desember 15). *Jadi Pukulan Terhadap Pesaing X, Kini Aplikasi Meta Threads Rilis di Seluruh UE*. Retrieved from jawapos.com: <https://www.jawapos.com/teknologi/013600845/jadi-pukulan-terhadap-pesaing-x-kini-aplikasi-meta-threads-rilis-di-seluruh-ue#:~:text=Threads%2C%20yang%20dikenal%20sebagai%20aplikasi,100%20negara%20lainnya%2C%20termasuk%20Inggris.>
  - [4] Yuslianson. (2023, Juli 11). Meta Luncurkan Aplikasi Threads, Tembus 100 Juta Pengguna dalam 5 Hari Saja. Retrieved from liputan6.com: <https://www.liputan6.com/teknologi/read/5341285/meta-luncurkan-aplikasi-threads-tembus-100-juta-pengguna-dalam-5-hari-saja?page=3>.
  - [5] Fajri, R. (2023, Juli 27). *Mark Zuckerberg Tanggapi Santai Penurunan Jumlah Pengguna Threads*. Retrieved from mediaindonesia.com: <https://mediaindonesia.com/teknologi/600116/mark-zuckerberg-tanggapi-santai-penurunan-jumlah-pengguna-threads>.
  - [6] Hiarij, R., & Setiyawati, N. (2022). EVALUASI USER EXPERIENCE DAN USABILITY SISTEM INFORMASI TUGAS AKHIR FTI UKSW MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE. JOISIE Journal Of Information System And Informatics Engineering, 58-63.
  - [7] Jefri, M. (2020). PENERAPAN METODE USABILITY TESTING DENGAN SYSTEM USABILITY SCALE DALAM PENILAIAN WEBSITE FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA. Skripsi, Indralaya : FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA.
  - [8] SUSILA, A. H., & ARSA, D. M. (2023). ANALISIS SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) DAN PERANCANGAN SISTEM SELF SERVICE PEMESANAN MENU DI RESTORAN BERBASIS WEB. Majalah Ilmiah UNIKOM, 3-8.
  - [9] Susilo, E. (2019, Maret 7). Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability. Retrieved from www.edisusilo.com: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
  - [10] Schrepp, D. M. (2023). User Experience Questionnaire Handbook. Indonesia: Researchgate.
  - [11] Kusumo, R. H., & Suranto, B. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). Jurnal UII.
  - [12] SUSILO, E. (2019, Maret 11). Cara Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Uji UX. Retrieved from www.edisusilo.com: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-user-experience-questionnaire/>