

**EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *STREAMING* FILM *PRIME*
VIDEO MENGGUNAKAN METODE *POST STUDY SYSTEM*
USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ)**

TUGAS AKHIR

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



MONALISA INDRIANI

11950324903



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2024

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN
EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *STREAMING* FILM PRIME
VIDEO MENGGUNAKAN METODE *POST STUDY SYSTEM*
***USABILITY QUESTIONNAIRE* (PSSUQ)**

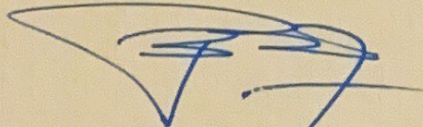
TUGAS AKHIR

Oleh:

MONALISA INDRIANI
11950324903

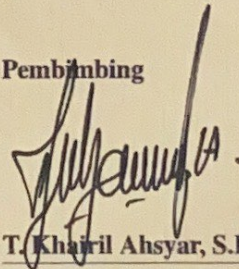
Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 04 Juli 2024

Ketua Program Studi



Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

Pembimbing



T. Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198505202023211020

LEMBAR PENGESAHAN
EVALUASI *USABILITY* APLIKASI *STREAMING* FILM PRIME
VIDEO MENGGUNAKAN METODE *POST STUDY SYSTEM*
***USABILITY QUESTIONNAIRE* (PSSUQ)**

TUGAS AKHIR

Oleh:

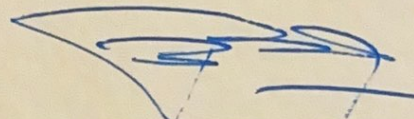
MONALISA INDRIANI
11950324903

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 02 Juli 2024

Pekanbaru, 02 Juli 2024
Mengesahkan,

Ketua Program Studi


Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003


Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198307162011011008

DEWAN PENGUJI:

Ketua : Syafril Siregar, S.Th.I., M.Ag.

Sekretaris : T. Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Syaifullah, SE., M.Sc.

Anggota 2 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada peneliti. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin peneliti dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 04 Juli 2024

Yang membuat pernyataan,



MONALISA INDRIANI

NIM. 11950324903

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, bersyukur kehadiran Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. *Sholawat* serta salam kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shalallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'Ala Sayyidina Muhammad Wa'Ala Ali Sayyidina Muhammad*. Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Program Studi Sistem Informasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pada penulisan Tugas Akhir ini, terdapat beberapa pihak yang sudah berkontribusi dan mendukung peneliti baik berupa materi, moril, dan motivasi. Peneliti ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hairunas, M.Ag sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Bapak Eki Saputra, S.Kom., M.Kom sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom sebagai Kepala Laboratorium Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan masukan, nasihat, dan motivasi dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
6. Bapak Syafril Siregar, S.Th.I., M.Ag sebagai Ketua Sidang yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
7. Bapak Syaifullah, SE., M.Sc sebagai Dosen Penguji I yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
8. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Penguji II yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
9. Bapak Inggih Permana, ST., M.Kom sebagai Dosen Pembimbing Akademik peneliti yang telah memberikan banyak arahan, masukan, serta motivasi selama perkuliahan mulai dari Semester 1 hingga Semester 10 ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti.
11. Seluruh Pegawai dan Staf Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan mempermudah

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak Cipta dimiliki UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

proses administrasi selama perkuliahan ini.

2. Kedua orang tua peneliti, Papa Indaf Rianto dan Mama Fitriani yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, memberikan perhatian, kasih sayang, dan juga semangat kepada peneliti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
3. Kepada kakak kandung peneliti Monica Indriani dan kedua adik kandung peneliti Dirga Indrianto dan Diego Indrianto yang selalu mendoakan, memberikan dukungan, memberikan perhatian, dan kasih sayang kepada peneliti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
4. Kepada ante peneliti Weny Syafri Marza yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan *support* kepada peneliti dalam menyelesaikan masa perkuliahan peneliti.
5. Kepada teman-teman saya tercinta Ela Ramadhani, Deanita, Putri Ananda, Dewi Febiyanti, Dina Oktavia, Wilda Tut Taharah, Rahmadani Safitri, Silvia Ajeng Puspita, Intan Nurrahma, Dyana Rachmawati, Azka Rohmatun, Tasya Marzuqah, dan Windy Amelia Putri yang telah memberikan dukungan, bantuan, inspirasi, dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu yang terlibat dalam perjuangan penyelesaian pendidikan Strata 1 (S1) baik dalam pengumpulan data maupun penyusunan Tugas Akhir ini.

Semoga segala doa dan dorongan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapat balasan setimpal dari Allah *Subhanahu Wa Ta'ala*. Peneliti menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran atau pertanyaan dapat diajukan melalui email 11950324903@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 04 Juli 2024

Peneliti,



MONALISA INDRIANI

NIM. 11950324903



**INSTITUT
TEKNOLOGI
GARUT**

Alamat: Jl. Mayor Syamsu No.1, Jayaraga,
Kec. Tarogong Kidul, Kabupaten Garut,
Jawa Barat, Indonesia - 44151
Email: info@itg.ac.id Telp. 0262-232773
Akreditasi Institusi "Baik Sekali"

Garut, 19 Juni 2024

Nomor : 530/ITG/A.14/B/VI/2024
Lampiran : -
Perihal : Penerimaan Naskah Publikasi Jurnal

Kepada Yth.:

**Monalisa Indriani, Tengku Khalril Ahsyar, Syaifullah, Mona Fronita
(Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau)**

Terima kasih telah mengirimkan artikel ilmiah untuk diterbitkan pada **Jurnal Algoritma (E-ISSN: 2302-7339)** dengan Judul:

**Evaluasi *Usability* Aplikasi Streaming Film Prime Video Menggunakan
Metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ)**

Berdasarkan hasil *review*, artikel tersebut dinyatakan **DITERIMA** untuk dipublikasikan pada **Jurnal Algoritma, Volume 21 Nomor 2, November 2024**.

Kami akan mengirimkan *hardcopy* edisi tersebut pada akhir bulan penerbitan. Artikel tersebut akan lebih dahulu tersedia secara *online* pada:

<https://jurnal.itg.ac.id/index.php/algoritma/issue/archive>

Demikian informasi ini disampaikan, dan atas perhatiannya, diucapkan terimakasih.

Hormat Kami,



Yosep Septiana, S.Kom., M.Kom.
Ketua Tim Editor Jurnal Algoritma
Institut Teknologi Garut

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : MONALISA INDRIANI
NIM : 11950324903
Tempat/Tgl. Lahir : PERAWANG / 15 MEI 2001
Fakultas/Pascasarjana : SAINS DAN TEKNOLOGI
Prodi : SISTEM INFORMASI
Judul ~~Disertasi/Thesis/Skripsi~~/Karya Ilmiah lainnya*:

EVALUASI USABILITY APLIKASI STREAMING FILM PRIME
VIDEO MENGGUNAKAN METODE POST STUDY SYSTEM
USABILITY QUESTIONNAIRE (PSSUQ)

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi~~/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi~~/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi~~(Karya Ilmiah lainnya)* saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 10 JULI 2024..
mbuat pernyataan



*pilih salah satu sesuai jenis karya tulis

Evaluasi Usability Aplikasi Streaming Film Prime Video Menggunakan Metode Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ)

Monalisa Indriani¹, Tengku Khairil Ahsyar^{2*}, Syaifullah³, Mona Fronita⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim, Riau, Indonesia

*Korespondensi Penulis: tengkuhairil@uin-suska.ac.id

Info Artikel

Dikirim: 3 Setember 2023

Diterima: 14 April 2024

Diterbitkan: 31 Mei 2024

Kata kunci:

Aplikasi Prime Video;

Evaluasi;

PSSUQ;

Usability;

ABSTRAK

Aplikasi Prime Video merupakan salah satu aplikasi layanan *streaming* konten video, film, acara TV, dokumenter dan film lokal yang menarik melalui berbagai perangkat (baik aplikasi maupun website) dengan kualitas tayangan HD. Untuk meningkatkan pengalaman pengguna terhadap aplikasi ini, maka perlu dilakukan evaluasi terhadap *usability* aplikasi prime video untuk mengetahui kepuasan pengguna dan mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh pengguna seperti desain aplikasi yang kurang menarik, tidak adanya fitur pilihan resolusi sehingga kualitas video tergantung jaringan pengguna dan beberapa permasalahan lainnya. Oleh karena itu, dilakukan evaluasi *usability* untuk mengetahui *feedback* dari pengguna dengan menggunakan metode PSSUQ. PSSUQ digunakan sebagai instrumen penelitian yang terdiri dari 16 butir pertanyaan yang berfokus pada 4 kategori penilaian dalam konsep *usability* yaitu *System Usefulness* (Sysuse), *Information Quality* (InfoQual), *Interface Quality* (InterQual), dan *Overall*. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif yang dilakukan pada pengguna aplikasi Prime Video sebanyak 96 orang responden dengan menyebarkan kuesioner secara *online* melalui *Google form*. Hasil rata-rata pada penelitian ini diperoleh nilai rata-rata secara keseluruhan pada 4 kategori *usability* pada PSSUQ yaitu sebesar 2.97. Dimana pada kategori InterQual diperoleh nilai rata-rata sebesar 2.97, dimana InterQual aplikasi Prime Video memiliki nilai melebihi batas atas dalam skala yang ada, sehingga dalam hal ini kualitas tampilan yang disajikan sudah baik. Pada kategori SysUse diperoleh nilai rata-rata yang paling rendah sebesar 2.96 yang artinya beberapa pengguna masih ada yang merasa kesulitan dalam menggunakan dan mempelajari aplikasi Prime Video dengan baik. Maka dapat disimpulkan bahwasannya aplikasi Prime Video yang dilihat dari segi kegunaan sistemnya, pengguna merasa cukup puas terhadap penggunaan dan kebutuhan pengguna pada aplikasi Prime Video.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan digital saat ini semakin pesat dalam beberapa dekade terakhir. Perkembangan digital yang sangat cepat ini tanpa sadar merubah cara manusia dalam berkomunikasi, pendidikan dan hiburan [1]. Teknologi modern telah membuat menonton televisi atau film lebih mudah dengan berlangganan pada aplikasi *streaming online* atau layanan *Subscription Video on Demand* (SVOD) [2]. Aplikasi *online streaming* adalah layanan *streaming* video yang menawarkan cara menonton yang interaktif dan



menggunakan algoritma untuk menyajikan katalog konten seperti film, serial, dokumenter [3]. Salah satu aplikasi *streaming online* yaitu Prime Video yang diciptakan oleh *e-commerce* raksasa bernama Amazon [4].

Aplikasi Prime Video merupakan salah satu aplikasi layanan *streaming* konten termasuk video, film, acara TV, dokumenter dan film lokal yang menarik dan dapat diakses melalui aplikasi dan website dengan kualitas tayangan yang sudah HD. Prime Video berfokus kepada layanan *streaming* film yang mengharuskan pengguna untuk berlangganan dengan harga yang relatif murah dibandingkan aplikasi *streaming* lainnya [4]. Aplikasi Prime Video dirilis pada bulan Desember 2013 dan telah hadir di Indonesia sejak tahun 2016. Berdasarkan data dari *JustWatch* mengenai aplikasi layanan *streaming* video di Indonesia, dalam kuartal ke-4 tahun 2023 kemarin, pangsa pasar Prime video berada di peringkat enam sebesar 9%, sementara peringkat pertama dipegang oleh Netflix sebesar 24% dan diikuti oleh Disney+ yaitu sebesar 20% . Maka dapat dikatakan bahwasannya aplikasi Prime Video masih kurang diminati dibandingkan dengan aplikasi layanan *streaming* lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara kepada pengguna aplikasi Prime Video, dimana masih terdapat beberapa permasalahan yang dialami oleh pengguna ketika mengakses aplikasi Prime Video yaitu desain aplikasi yang kurang menarik dan monoton sehingga pengguna merasa cepat bosan ketika melihat tampilan awal pada aplikasi ini, tidak terdapat fitur pilihan resolusi sehingga kualitas video tergantung jaringan pengguna, dan terjemahan yang munculnya tidak sinkron dengan dialog film sehingga pengguna merasa kurang nyaman ketika menonton film tersebut. Maka dari itu, aplikasi Prime video masih perlu dilakukan evaluasi *usability* dimana evaluasi ini melibatkan para pengguna aplikasi Prime Video.

Faktor yang mempengaruhi suatu produk bagus atau tidaknya bagi pengguna dapat dilihat dari segi desain dan *usability* [5]. Perancangan desain *interface* merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat sebuah aplikasi agar memudahkan pengguna dalam mengakses aplikasi [6]. Kualitas dan penerimaan suatu produk tergantung pada kemudahan pengguna yang lebih mengutamakan kemudahan pengguna suatu produk. Tingkat *usability* menentukan apakah sistem tersebut bermanfaat, dapat diterima dengan baik oleh pengguna dan bertahan lama dalam pemakaiannya [7].

Usability adalah salah satu tolak ukur interaktivitas pengalaman pengguna yang terkait dengan antarmuka seperti sebuah situs atau perangkat lunak dalam bentuk aplikasi [8]. Menurut Nielsen, *usability* merupakan atribut penilaian seberapa mudah aplikasi dapat digunakan. Perancangan antarmuka yang baik berdampak pada kemudahan dalam berinteraksi. Selain itu dapat meningkatkan nilai dari segi kepuasan pengguna [9]. Pengujian *usability* bertujuan untuk mengukur tingkat *usability* pada aplikasi dengan mengukur sejauh mana tingkat kemudahan dan kecepatan pengguna dalam menyelesaikan tugas, dan membuat rekomendasi perbaikan dari permasalahan yang muncul pada penelitian ini [10][11]. Penelitian ini menggunakan metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ) yang merupakan salah satu paket kuesioner yang dapat digunakan untuk mengukur *usability* [12].

Penelitian ini melakukan evaluasi desain tampilan pada aplikasi Prime Video, dimana berfokus pada *usability* aplikasi yang lebih terpusat kepada pengguna sebagai pusat dari pengembangan aplikasi tersebut [13]. Metode PSSUQ dipilih karena mencakup berbagai aspek *usability*, termasuk kepuasan pengguna, efisiensi aplikasi, kemudahan penggunaan, dan kualitas informasi. Hal ini memastikan bahwa evaluasi *usability* yang dilakukan mencakup semua aspek penting yang relevan dengan pengalaman pengguna [14].

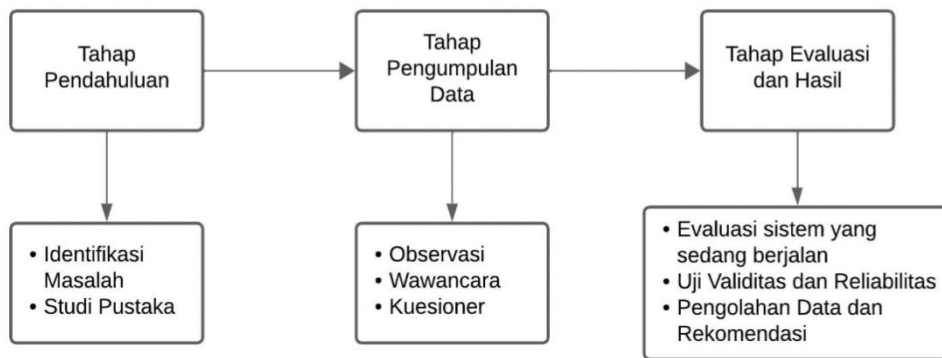
PSSUQ adalah kuesioner yang dirancang untuk menilai dan mengevaluasi kepuasan yang dirasakan pengguna terhadap sebuah sistem atau aplikasi komputer [15]. PSSUQ dirancang secara khusus pada pengujian *usability* yang berbasis skenario [16][17]. PSSUQ memiliki beberapa keunggulan yaitu paket kuesioner, memberikan indikator evaluasi yang lebih akurat dibandingkan instrumen kepuasan pengguna lainnya. PSSUQ dibuat berdasarkan riset yang dilakukan oleh IBM, dimana memiliki 16 butir pertanyaan yang menghasilkan empat nilai, yaitu *Overall* (keseluruhan) merupakan keseluruhan penilaian yang menunjukkan kepuasan pengguna, *System Usefulness* (SysUse) merupakan salah satu item penilaian terhadap kegunaan sistem, *Information Quality* (InfoQual) merupakan salah satu item penilaian untuk mengukur

kualitas sistem, dan *Interface Quality* (IntQual) merupakan salah satu item penilaian terhadap kualitas antarmuka sistem [18][19].

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap aplikasi Prime Video dengan menggunakan metode PSSUQ. Metode PSSUQ nantinya akan menghasilkan 4 skala penilaian yang berbeda yaitu *Overall*, *System Usefulness*, *Information Quality*, dan *Interface Quality* [12]. Dimana nantinya dari ke 4 skala penilaian tersebut dapat diketahui skala penilaian mana yang terbaik dan skala penilaian mana yang mendapat nilai kurang baik agar nantinya penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan aplikasi Prime Video menjadi lebih baik lagi. Berdasarkan dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka akan dilakukan penelitian yang berjudul *Evaluasi Usability Aplikasi Streaming Film Prime Video Menggunakan Metode PSSUQ*.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian ini adalah evaluasi *usability* aplikasi dengan menggunakan metode PSSUQ. Berikut merupakan tahapan pada metodologi penelitian yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metodologi Penelitian

A. Tahap Pendahuluan

1) Identifikasi Masalah

Penelitian yang akan dilakukan yaitu terkait aplikasi Prime Video. Penelitian ini akan mengidentifikasi masalah yang ada dalam masa penerapan aplikasi Prime Video untuk melihat bagaimana kemudahan penggunaan aplikasi dengan melakukan observasi dan wawancara kepada pengguna aplikasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang valid.

2) Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan tahapan yang melakukan kajian terhadap beberapa literatur dengan penelitian yang dilakukan. Literatur-literatur tersebut berupa buku, jurnal, artikel dan penelitian terdahulu yang berhubungan dengan topik penelitian yaitu terkait pendukung teori metode PSSUQ.

B. Pengumpulan Data

1) Observasi

Peneliti melakukan observasi objek yang diteliti dengan cara mengakses secara langsung aplikasi Prime Video untuk mendapatkan gambaran informasi dan data yang dibutuhkan seputar objek penelitian dan dapat dipelajari sebagai bahan skenario tugas yang nantinya akan dikerjakan oleh responden.

2) Wawancara

Wawancara merupakan salah satu tahapan dari pengumpulan data yaitu dengan melakukan tanya jawab kepada pengguna aplikasi Prime Video. Wawancara dilakukan untuk mengetahui tingkat kemudahan dan permasalahan yang pernah dialami oleh pengguna.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 a. Penguipaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Penguipaan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



3) Kuesioner

Pada tahapan ini akan dilakukan penyebaran kuesioner atau lembar kerja pengambilan data berupa angket untuk mengumpulkan data. Kuesioner ini dibuat menggunakan *Google Forms* untuk menilai kegunaan dari aplikasi yang sedang diteliti yaitu aplikasi Prime Video. Kuesioner ini akan disebar dan diisi oleh 96 responden yang diambil secara random berdasarkan metode yang digunakan yaitu PSSUQ.

C Tahap Evaluasi dan Hasil

1) Evaluasi sistem yang sedang berjalan

Untuk mengukur tingkat kesalahan *usability* aspek *error* pada aplikasi Prime Video, maka dilakukan pengisian kuesioner PSSUQ. Perhitungan dari hasil pengisian kuesioner PSSUQ dianalisis untuk menghitung tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. PSSUQ terdiri dari 16 item yang dikategorikan menjadi 4 yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Aturan Perhitungan PSSUQ

Nama Skor	Rata-rata item responden
Overall	No. Item 1 s/d 16
Sysuse	No. Item 1 s/d 6
Infoqual	No. Item 7 s/d 12
Interqual	No. Item 13 s/d 15

Untuk mengukur tingkat persetujuan responden pada pertanyaan kuesioner, maka peneliti menggunakan bentuk skor dalam 7 point dengan model skala *likert*. Jawaban pada setiap item instrumen yang dijawab oleh responden memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, lalu jawaban tersebut akan diberikan skor. Adapun instrumen pengukuran menggunakan skala *likert* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Instrumen Pengukuran Kuesioner

Kriteria	Skor
Sangat Setuju (SS)	1
Setuju (S)	2
Cukup Setuju (CS)	3
Netral (N)	4
Cukup Tidak Setuju (CTS)	5
Tidak Setuju (TS)	6
Sangat Tidak Setuju (STS)	7

2) Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian kuesioner yang digunakan oleh peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Dasar pengambilan uji validitas, yaitu jika nilai $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka data dinyatakan valid, begitu juga sebaliknya jika nilai $r_{hitung} \leq r_{tabel}$ maka data dinyatakan tidak valid. Sedangkan Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Dasar pengambilan uji reliabilitas *Cronbach Alpha*, kuesioner dikatakan *reliable* jika nilai *Cronbach Alpha* $\geq 0,6$.

3) Pengolahan Data dan Rekomendasi

Pengisian kuesioner ini dilakukan oleh partisipan setelah partisipan menjalani studi *usability*. PSSUQ memiliki instrumen pertanyaan sebanyak 16 butir, dengan sistem penilaian menggunakan 7 poin skala pada setiap pertanyaan, dengan skor terendah (1) menyatakan sangat setuju, skor tertinggi (7) menyatakan sangat tidak setuju. Setelah dilakukan evaluasi, peneliti membuat rekomendasi berdasarkan hasil evaluasi yang nantinya akan dijadikan pertimbangan bagi pihak pengelola aplikasi Prime Video untuk melakukan perbaikan sistem.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan kuesioner yang telah dirancang pada *google form* untuk disebarakan kepada responden yang menggunakan aplikasi Prime Video dengan rumus *Lemeshow*. Dimana jumlah pengguna pasti aplikasi PrimeVideo tidak dapat diketahui pasti dan peneliti ingin menggunakan tingkat kepercayaan 95% dan tingkat ketelitian 10%, maka jumlah sampel minimal yang dibutuhkan peneliti adalah 96 responden sebagai sampel dalam penelitian ini dimana nantinya responden akan diambil secara *random/acak* kepada pengguna aktif Prime Video.

3.1 Karakteristik Responden

Pada penelitian ini terdapat karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin, dimana jumlah responden laki-laki sebanyak 16 orang dan jumlah responden perempuan sebanyak 80 orang. Responden berdasarkan jenis kelamin ini dapat menimbulkan pendapat atau sudut pandang berbeda dalam menilai suatu aplikasi. Grafik responden berdasarkan jenis kelamin yang didominasi oleh responden perempuan. Karakteristik berdasarkan usia diketahui jumlah responden yang berusia 18-22 tahun sebanyak 63 orang, responden yang berusia 23-25 tahun sebanyak 27 orang dan responden yang berusia dari 26-32 sebanyak 6 orang. Responden berdasarkan umur ini dapat menimbulkan pendapat atau sudut pandang yang berbeda dalam menilai suatu aplikasi.

3.2 Uji Validitas dan Uji Reliabilitas

Pengujian validitas dilakukan agar mengetahui secara pasti tentang kuesioner yang akan digunakan untuk mengukur variabel penelitian ini valid atau tidak [16]. Dalam uji validitas, kuesioner penelitian dinyatakan valid apabila nilai *Correlation Pearson* lebih besar dibanding pada nilai *rTabel*. Besar *rTabel* ditentukan berdasarkan sampel penelitian. Dalam penelitian ini nilai *rTabel* untuk responden dengan tingkat kesalahan 5% adalah sebesar 0.361. Berdasarkan hasil dari pengolahan data yang sudah dilakukan, maka semua pertanyaan pada penelitian ini dinyatakan valid karena hasil nilai *Correlation Pearson* lebih besar dari nilai *rTabel*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Validitas

Variabel	Correlation Pearson	rTabel	Keterangan
P1	0.89	0.361	VALID
P2	0.87	0.361	VALID
P3	0.73	0.361	VALID
P4	0.91	0.361	VALID
P5	0.85	0.361	VALID
P6	0.68	0.361	VALID
P7	0.80	0.361	VALID
P8	0.75	0.361	VALID
P9	0.87	0.361	VALID
P10	0.87	0.361	VALID
P11	0.84	0.361	VALID
P12	0.86	0.361	VALID
P13	0.87	0.361	VALID
P14	0.86	0.361	VALID
P15	0.84	0.361	VALID
P16	0.90	0.361	VALID

Setelah didapatkan hasil dari pengujian validitas, maka selanjutnya akan dilakukan uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas dilakukan agar mengetahui konsistensi dari alat ukur, dapat diandalkan dan tetap konsisten jika

Hak cipta © 2024 oleh UIN Suska Riau. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



pengukuran dilakukan secara berulang atau bisa juga tidak. Suatu instrumen dapat dikatakan *reliable* jika instrumen itu bisa dipercaya sebagai alat ukur data penelitian. Pada uji reliabilitas akan dilakukan kepada 96 responden dengan 16 pertanyaan Standar *Cronboach Alpha* dalam tahapan uji reliabilitas ≥ 0.6 . Setiap item pertanyaan dikatakan *reliable* apabila nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari nilai tersebut [20]. Pada uji reliabilitas ini didapati hasil dari *cronbach alpha* sebesar 0.973 dari 16 pertanyaan pada kuesioner PSSUQ, maka dapat dikatakan bahwa instrumen pertanyaan PSSUQ dinyatakan *reliable* atau dapat dipercaya dan konsisten karena hasil yang didapati lebih dari $0.973 \geq 0.6$.

3.3 Pengujian PSSUQ

Berdasarkan hasil kuesioner yang didapat dari skor masing-masing pertanyaan 1 hingga 16 yang merupakan pertanyaan PSSUQ, maka hasilnya akan dikelompokkan dalam 4 skala yaitu : nilai kepuasan secara keseluruhan (Overall), nilai kegunaan sistem (SysUse), nilai kualitas informasi (InfoQual) dan nilai kualitas antarmuka (InterQual). Terdapat 96 jumlah pengguna yang mengisi kuesioner yang telah diberikan. Dari hasil penelitian dapat dilihat sebagai berikut:

1) Skala SysUse (*System Usefulness*)

Skala SysUse merupakan kepuasan pengguna terhadap kualitas suatu sistem yang berjalan dengan baik atau tidak. Kategori ini memiliki keterkaitan dengan seberapa relevan, bermakna, informatif, penting dan manfaat serta signifikan suatu informasi untuk pengambilan keputusan *user*. Kualitas sistem berkorelasi positif dengan kegunaan dan berdampak kuat dalam persepsi kegunaan sistem. Nilai rata-rata skor pada skala Sysuse yang didapatkan memiliki nilai yang paling rendah dibandingkan dengan komponen lainnya, yaitu sebesar 2.96, maka dapat diartikan bahwa kategori *usefulness* merupakan aspek yang paling besar nilai *usability* nya dibandingkan dengan aspek lainnya. PSSUQ memiliki prinsip *lower score high usability*, dimana jika skor yang didapat memiliki nilai yang kecil maka artinya nilai *usability* nya semakin besar, dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil SysUse

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	SysUse
R1	1	1	1	1	2	2	1.33
R2	3	2	2	2	2	3	2.33
R3	2	2	2	2	2	3	2.17
R4	4	3	4	3	3	5	3.67
R5	1	3	4	2	4	2	2.67
R6	2	2	3	2	3	3	2.50
R7	2	2	2	2	2	2	2.00
R8	3	3	2	4	4	3	3.17
R9	3	2	2	2	2	1	2.00
R10	2	2	2	2	2	2	2.00
R11	2	1	1	1	2	2	1.50
R12	2	2	2	1	2	2	1.83
R13	2	2	3	1	1	1	1.67
R14	1	1	1	1	2	2	1.33
R15	1	1	1	1	2	2	2.17
...
...
R96	6	6	5	6	5	4	5.33
TOTAL							2.96

2) Skala InfoQual (*Information Quality*)

Skala Infoqual digunakan untuk mengukur kualitas sistem yang dilihat dari segi kemudahan, keakuratan, kesesuaian dengan kebutuhan dan ketepatan waktu dalam menyajikan informasi. Kepuasan terhadap kualitas informasi dapat berupa adanya pesan kesalahan untuk memperbaiki masalah, dapat segera

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 Hak cipta dilindungi undang-undang
 © Hak Cipta UIN Suska Riau



... pulih ketika melakukan kesalahan, kejelasan informasi yang ditampilkan aplikasi secara jelas, kemudahan menemukan informasi, memahami informasi, efektivitas informasi yang dihasilkan untuk membantu menyelesaikan tugas dan kejelasan tampilan terhadap kebutuhan informasi. Nilai rata-rata skor pada skala Infoqual yang didapatkan sebesar 2.98 yang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6. Hasil InfoQual

Responden	P7	P8	P9	P10	P11	P12	InfoQual
R1	2	2	1	1	1	1	1.33
R2	2	4	4	2	3	3	3.00
R3	2	2	2	2	2	2	2.00
R4	3	4	4	3	3	3	3.33
R5	4	5	6	1	4	3	3.83
R6	3	3	3	2	2	2	2.50
R7	2	2	2	2	2	2	2.00
R8	4	3	3	3	3	3	3.17
R9	2	2	2	1	3	1	1.83
R10	2	2	2	2	2	2	2.00
R11	3	2	2	1	1	2	1.83
R12	2	2	2	2	2	2	2.00
R13	2	3	1	1	2	2	1.83
R14	1	1	2	1	2	1	1.33
R15	3	3	3	3	2	2	2.67
...
...
R96	3	3	3	3	4	5	3.50
TOTAL							2.98

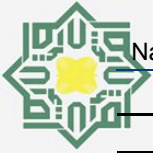
3) Skala InterQual (*Interface Quality*)

Skala Interqual digunakan untuk memberi penilaian kepada kualitas antarmuka sistem seperti penilaian dari segi tampilan aplikasi yang menarik dan kemudahan pada penggunaan aplikasi tersebut. Desain antarmuka (*interface*) yang bagus dapat mendorong kompatibilitas berbagai perangkat dan kemudahan pengguna. Nilai rata-rata skor pada skala Interqual sebesar 2.97 yang dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7. Hasil InterQual

Responden	P13	P14	P15	InterQual
R1	1	1	1	1.00
R2	2	3	2	2.33
R3	1	2	2	1.67
R4	5	5	6	5.33
R5	2	2	4	2.67
R6	2	2	2	2.00
R7	2	2	2	2.00
R8	4	3	4	3.67
R9	1	2	2	1.67
R10	2	2	2	2.00
R11	1	1	1	1.00
R12	2	2	2	2.00
R13	1	1	1	1.00
R14	1	1	1	1.00
R15	2	2	3	2.33
...
...

Hak cipta dimiliki UIN Suska Riau. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



R96	3	3	3	3.00
TOTAL				2.97

4) Skala Overall (Overall Satisfaction)

Skala overall merupakan kepuasan pengguna secara keseluruhan yang bisa dilihat berdasarkan penilaian pada kegunaan sistem (*system usefulness*), kualitas informasi (*information quality*), dan kualitas tampilan antarmuka (*interface quality*). Nilai rata-rata skor pada skala overall sebesar 2.97 dapat dilihat pada Tabel 8.

Tabel 8. Hasil Overall

Res	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	Over
R1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1.25
R2	2	2	2	2	3	2	4	4	2	3	3	2	3	2	2	2	2.56
R3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2
R4	3	4	3	3	5	3	4	4	3	3	3	5	5	6	5	5	3.94
R5	3	4	2	4	2	4	5	6	1	4	3	2	2	4	4	4	3.19
R6	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2.38
R7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R8	3	2	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3.31
R9	2	2	2	2	1	2	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	1.88
R10	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
R11	2	1	1	1	2	2	3	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1.5
R12	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1.94
R13	2	2	3	1	1	1	2	3	1	1	2	2	1	1	1	1	1.56
R14	1	1	1	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	2	1.31
R15	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2.44
...
...
R96	6	6	5	6	5	4	3	3	3	3	4	5	3	3	3	5	4.19
TOTAL																	2.97

Dari nilai rata-rata pada masing-masing kategori tersebut kemudian dihitung nilai rata-rata secara keseluruhan maka akan didapatkan nilai sebesar 2.97 yang bisa dikatakan bahwa pengguna merasa cukup puas terhadap penggunaan aplikasi Prime Video.

3.4 Nilai Skala PSSUQ

Setelah melakukan perhitungan total skor terhadap empat skala yang ada pada PSSUQ, maka selanjutnya akan dilakukan pengecekan total skor dari keempat skala dengan batas penilaian pada metode PSSUQ untuk mengetahui apakah keempat skala tersebut dapat dikatakan baik atau tidaknya. Berikut perbandingan antara skala PSSUQ dengan hasil jawaban dari responden [18].

Tabel 7. Perbandingan Antara Skala PSSUQ Dengan Hasil Jawaban Responden

Skala	Aturan Penilaian Skala	Batas Bawah	Mean	Batas Atas	Rata-rata Data Responden
SysUse	Rata Pertanyaan 1-6	2.57	2.8	3.62	2.96
InfoQual	Rata Pertanyaan 7-12	2.79	3.02	3.24	2.98
InterQual	Rata Pertanyaan 13-15	2.28	2.49	2.71	2.97
Overall	Rata Pertanyaan 1-16	2.62	2.82	3.02	2.97

Dari hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan kuesioner secara online menggunakan media *Google Forms* kepada pengguna aplikasi Prime Video. Peneliti mencatat dan mengolah

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 b. Penguipaan tidak merugikan kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 a. Penguipaan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.



data yang diperoleh sehingga akan didapatkan hasil yaitu pada rata-rata skala SysUse berada diantara nilai rata-rata dan batas atas dari skala yang ada, maka dapat dikatakan bahwa kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi Prime Video dapat dinyatakan cukup baik. Kemudian rata-rata pada skala InfoQual berada diantara batas bawah skala dan nilai rata-rata skala, maka dapat dikatakan bahwa kualitas informasi yang diberikan pada aplikasi Prime Video memberikan informasi yang cukup baik kepada para penggunanya. Selanjutnya rata-rata pada skala InterQual memiliki nilai yang melebihi batas atas dalam skala yang ada, sehingga pada kualitas tampilan aplikasi Prime Video sudah disajikan dengan sangat baik. Terakhir rata-rata pada skala Overall berada diantara nilai rata-rata dan batas atas, maka dapat dikatakan bahwa secara keseluruhan aplikasi Prime Video sudah dapat dikatakan baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian terkait evaluasi *usability* aplikasi Prime Video menggunakan paket kuisioner PSSUQ, maka kesimpulannya aplikasi ini secara umum bisa diterima dengan baik oleh pengguna. Dari segi kegunaan sistem (*system usefulness*) yang mendapat nilai rata-rata sebesar 2.96, maka *level usability* nya termasuk dalam kategori baik yang artinya beberapa pengguna masih ada yang merasa kesulitan dalam menggunakan dan mempelajari aplikasi Prime Video dengan baik. Sedangkan pada segi kualitas informasi (*information quality*) yang mendapat nilai rata-rata sebesar 2.98, maka *level usability* nya sudah termasuk dalam kategori cukup baik yang artinya aplikasi Prime Video sudah cukup baik dalam memberikan informasi, pesan *error*, dan penyusunan informasi bagi pengguna. Selanjutnya kualitas tampilan antarmuka (*interface quality*) yang mendapat nilai rata-rata sebesar 2.97, maka *level usability* nya termasuk dalam kategori yang sangat baik yang artinya aplikasi Prime Video memiliki kualitas tampilan yang disajikan sudah sangat baik. Terakhir pada kepuasan aplikasi secara keseluruhan (*overall*) yang mendapat nilai rata-rata sebesar 2.97, maka *level usability* nya termasuk dalam kategori baik yang artinya aplikasi Prime Video secara keseluruhan sudah dapat dikatakan baik. Maka dari itu, dapat dikatakan bahwa pengguna merasa cukup puas terhadap pemakaian aplikasi Prime Video. Hasil dari penelitian *usability* ini bisa digunakan sebagai masukan untuk tim pengembang aplikasi ini di masa yang akan datang. Penelitian ini berfokus pada penilaian *usability* pada aplikasi Prime Video menggunakan metode PSSUQ, maka dari itu untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan evaluasi penilaian lainnya dengan menggunakan metode yang berbeda.

REFERENSI

- [1] N. Juliandhono, M. P. Berlianto, dan U. P. Harapan, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perceived Value Dan Implikasinya Kepada Intention To Subscribe Serta PEengaruhnya Terhadap Social Influence Pada Aplikasi Streaming Film," vol. 16, no. 2, hal. 77–86, 2022, doi: 10.9744/pemasaran.16.2.77.
- [2] Sugiarto dan N. P. Syech Abu Bakar, "Kepuasan Pelanggan terhadap Aplikasi Over The Top (OTT): Studi pada Vision+," *Cover. J. Strateg. Commun.*, vol. 14, no. 1, hal. 50–62, 2023, doi: 10.35814/coverage.v14i1.5331.
- [3] R. Lobato, "Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix," *Telev. New Media*, vol. 19, no. 3, hal. 241–256, 2018, doi: 10.1177/1527476417708245.
- [4] B. Putri, D. . Amalia, D. Aulia, N. Salsabila, N. Hasna, dan Ramadina. Syahrani, "Analisis Nilai Tambah Perusahaan Berdasarkan Business Model Canvas: Netflix dan Amazon Prime Video," 2021.
- [5] T. K. Ahsyar dan D. Afani, "Evaluasi Usability Website Berita Online Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 1, hal. 34, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i1.7373.
- [6] I. G. M. D. Putu Krisnayani, I. Ketut Resika Arthana, "Analisa Usability Pada Website Undiksha Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *KARMAPATI (Kumpulan Artik. Mhs. Pendidik. Tek. Inform. ISSN 2252-9063)*, vol. 5, no. 2, 2016.
- [7] T. K. Ahsyar, Husna, dan Syaifullah, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, vol. 11, no. November, hal. 163–170, 2019.
- [8] B. Beny, H. Yani, dan G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi dengan Metode Usability Test dan System Usability Scale," *Res. Comput. Inf. Syst.*



Technol. Manag., vol. 2, no. 1, hal. 30, 2019, doi: 10.25273/research.v2i1.4282.

K. R. Hadi, H. M. Az-zahra, dan L. Fanani, "Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 9, hal. 2742–2750, 2018, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id>

S. W. Ningrum, I. Akrunanda, dan A. Reza Perdanakusuma, "Evaluasi dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile Ojesy Menggunakan Metode Usability Testing dan Use Questionnaire," ... *Teknol. Inf. dan ...*, vol. 3, no. 5, hal. 4825–4834, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5350>

S. A. Wulandari dan M. L. Hamzah, "ANALISIS TINGKAT USABILITY SITUS WEBSITE RILISBERITA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS) ANALYZE THE LEVEL OF USEFULNESS OF THE NEWS RELEASE WEBSITE WITH USING THE SCALE USABILITY SYSTEM (SUS) METHOD," vol. 7, 2024.

U. Nurkalis, K. Adi, dan F. Agushybana, "Penilaian Usability Sistem Gasurkes 'Go Bumi' untuk Pencarian Ibu Hamil di Wilayah Kota Semarang," *J. Manaj. Kesehat. Indones.*, vol. 7, no. 1, hal. 75–80, 2019, doi: 10.14710/jmki.7.1.2019.75-80.

T. K. Ahsyar, A. Jakawendra, dan S. Syaifullah, "Analisa Usability Website Berita Online Menggunakan Metode User Centered Design," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 2, hal. 165–172, 2020, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/view/9822>

R. R. Firmansyah dan I. G. P. Wirarama, "PADA BADAN PENDAPATAN DAERAH KABUPATEN LOMBOK UTARA (Usability Analysis On Application Klik SPPT Nort Lombok Of Regional Revenue Agency Of Nort Lombok Regency)," vol. 3, no. 1, hal. 13–22, 2022.

E. Azadbakht, J. Blair, dan L. Jones, "Everyone's invited: A website usability study involving multiple library stakeholders," *Inf. Technol. Libr.*, vol. 36, no. 4, hal. 34–45, 2017, doi: 10.6017/ital.v36i4.9959.

U. U. Sufandi dan D. A. Aprijani, "Pengukuran Usability Aplikasi Web Menggunakan Metode Pssuq (Study Kasus: Aplikasi Sitta Universitas Terbuka)," *JST (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 11, no. 2, hal. 249–256, 2022, doi: 10.23887/jstundiksha.v11i2.43534.

Z. B. Agustyn, S. Wibowo, dan A. J. Furqon, "Usability Testing Aplikasi Getcontact Menggunakan Metode Post Study System Usability Questionnaire (Pssuq)," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 2, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i2.3999.

R. Suwandy, S. Hadini Marpaung, dan Caroline, "Evaluasi Pengalaman Pengguna dengan Menggunakan Post Study System Usability Questionnaire (PSSUQ) Perpustakaan Digital Universitas Mikroskil," *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, hal. 4190–4206, 2022, [Daring]. Tersedia pada: <https://www.mikroskil.ac.id/pustaka>.

D. Wahyuni dan M. L. Hamzah, "Analisa Tingkat Usability Website Menggunakan Metode System Usability Scale Dan Post Study System Usability Questionnaire Website," *J. Test. dan Implementasi Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, hal. 52–58, 2024, [Daring]. Tersedia pada: <https://diskominfotik.bengkaliskab.go.id>

N. M. Janna dan Herianto, "Artikel Statistik yang Benar," *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, hal. 1–12, 2021.

[9] Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

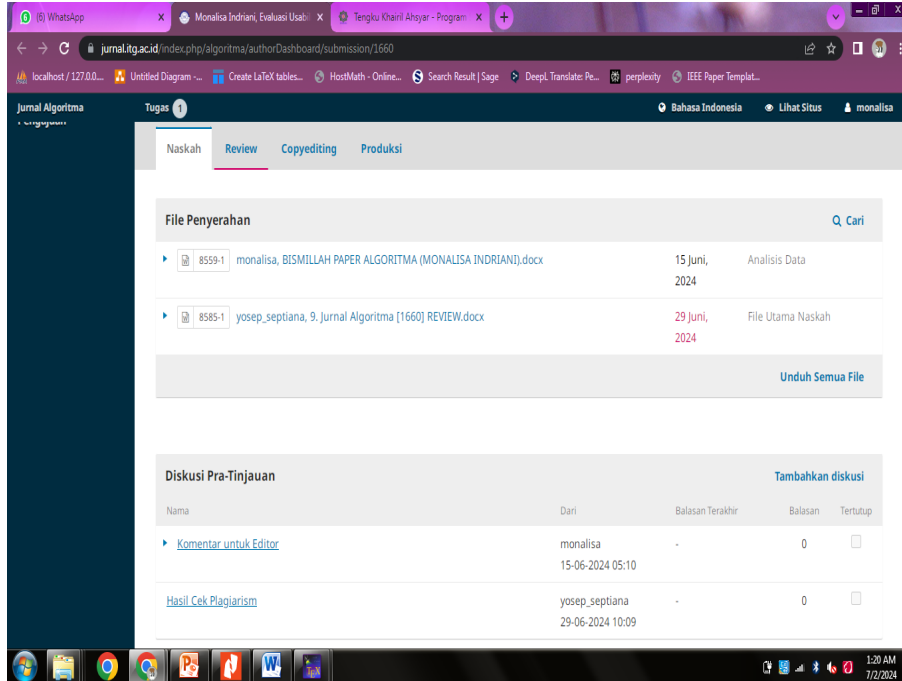
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

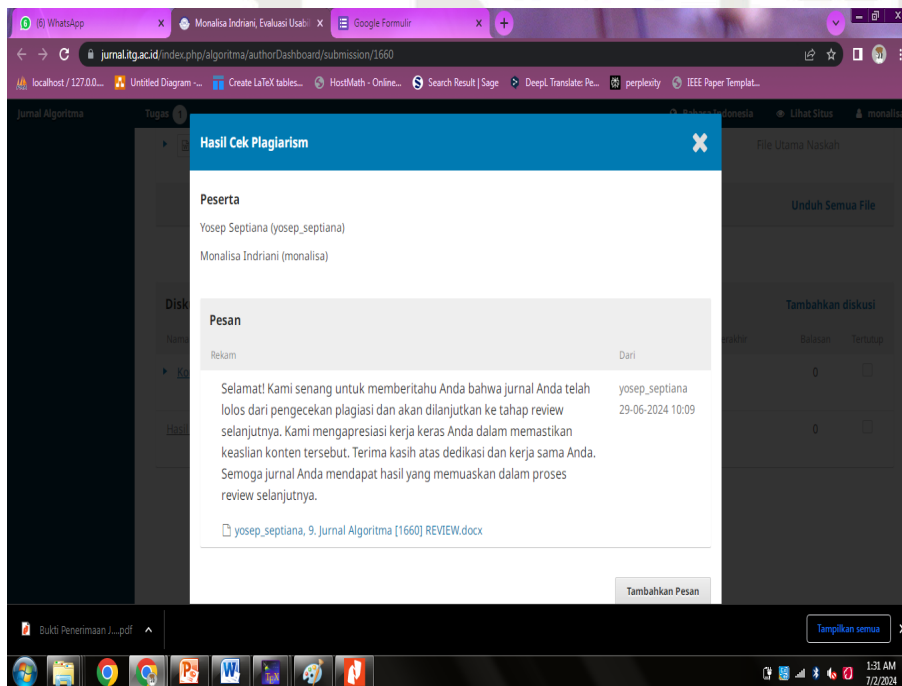
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN A

BUKTI *SUBMISSION PAPER*



Gambar A.1. Bukti *Submission Paper*



Gambar A.2. Bukti *Cek Plagiarism*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN B OBSERVASI

B.1 Teks Wawancara

HASIL WAWANCARA

Tema : Evaluasi *Usability* Aplikasi Prime Video
Informan : Aisyah Megawati Yudha Putri
Hari/Tgl : Jum'at, 29 Desember 2023

1. Sudah berapa lama menggunakan aplikasi Prime Video? Dan biasanya dalam seminggu berapa kali mengakses aplikasi Prime Video?
Jawab: Kurang lebih Sudah 1 tahun. Biasanya saya menggunakan aplikasi ini ketika butuh hiburan diwaktu luang, dan biasanya saya bisa menggunakan aplikasi ini paling banyak 3 sampai 4 kali dalam seminggu.
2. Apakah dengan adanya aplikasi Prime Video ini memudahkan kamu dalam melakukan *streaming* film yang ingin ditonton?
Jawab: Iya, karena saya sudah berlangganan pada aplikasi Prime Video dan bisa mengakses berbagai film yang tersedia pada aplikasi untuk mengisi waktu luang saya.
3. Bagaimana menurut pendapat pengguna terhadap tampilan keseluruhan antarmuka yang ada pada aplikasi Prime Video?
Jawab: Menurut saya tampilan aplikasi kurang menarik, karena warna latar belakang aplikasi yang terlalu gelap dan tidak berwarna sehingga menurut saya cepat merasa bosan pada tampilan interface yang ada.
4. Apakah pengguna pernah mengalami kendala selama menggunakan aplikasi Prime Video?
Jawab: Pernah, banyak film yang ingin saya tonton tidak tersedia pada aplikasi ini dan tidak terdapat fitur resolusi yang bisa dipilih sendiri oleh pengguna, sehingga seringkali saya menonton dengan resolusi rendah karna mengikuti jaringan internet yang saya gunakan. Dan satu lagi di beberapa film, subtitlenya tidak sesuai dan terkadang subtitlenya muncul terlalu cepat dari seharusnya sehingga saya merasa tidak nyaman ketika menonton film tersebut.
5. Apa ada saran dari pengguna untuk aplikasi Prime Video kedepannya?
Jawab: Saya berharap aplikasi Prime Video bisa mengupdatekan beberapa fitur yang kurang seperti yang telah sebutkan sebelumnya agar pengguna juga betah berlama-lama menggunakan aplikasi ini dengan nyaman.

Gambar B.1. Teks Wawancara 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HASIL WAWANCARA

Tema : Evaluasi *Usability* Aplikasi Prime Video
Informan : Wilda Tut Taharah
Hari/Tgl : Sabtu, 14 April 2024

1. Sudah berapa lama menggunakan aplikasi Prime Video? Dan biasanya dalam seminggu berapa kali mengakses aplikasi Prime Video?
Jawab: Saya baru menggunakan aplikasi ini sekitar 3 bulanan dan saya biasanya dalam seminggu bisa 3 sampai 4 kali menggunakan aplikasi ini tergantung film yang sedang tayang pada aplikasi Prime Video.
2. Apakah dengan adanya aplikasi Prime Video ini memudahkan anda dalam melakukan *streaming* film yang ingin ditonton?
Jawab: Benar, karena ada beberapa film atau drama yang saya sukai hanya tayang pada aplikasi ini, sehingga memudahkan saya untuk menonton film atau drama yang saya inginkan melalui aplikasi ini.
3. Bagaimana menurut pendapat anda terhadap tampilan keseluruhan antarmuka yang ada pada aplikasi Prime Video?
Jawab: Menurut saya cukup bagus, hanya saja ketika awal menggunakan aplikasi ini, saya cukup kesulitan untuk terbiasa dengan tata letak fitur yang ada sehingga kadang saya kebingungan mencari fitur yang saya inginkan.
4. Apakah pengguna pernah mengalami kendala selama menggunakan aplikasi Prime Video?
Jawab: Pernah waktu saya hendak menonton film yang saya inginkan, ketika saya mengklik untuk memulai filmnya yang muncul hanya latar hitam dengan suara film dan subtitlenya, video pada film tidak keluar sehingga saya kebingungan untuk beberapa saat
5. Apa ada saran dari pengguna untuk aplikasi Prime Video kedepannya?
Jawab: Saran saya semoga ada perbaikan terhadap permasalahan yang pernah saya alami, agar ketika pengguna hendak menggunakan aplikasi bisa merasa nyaman dan menggunakan aplikasi ini untuk jangka panjang.

Gambar B.2. Teks Wawancara 2

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

HASIL WAWANCARA

Tema : Evaluasi *Usability* Aplikasi Prime Video
Informan : Dewi Febiyanti
Hari/Tgl : Sabtu, 30 Maret 2024

1. Sudah berapa lama menggunakan aplikasi Prime Video? Dan biasanya dalam seminggu berapa kali mengakses aplikasi Prime Video?
Jawab: Saya sudah menggunakan aplikasi ini selama 6 bulan, dan biasanya saya menggunakannya 1 atau 2 kali seminggu disaat weekend atau hari libur saya.
2. Apakah dengan adanya aplikasi Prime Video ini memudahkan anda dalam melakukan *streaming* film yang ingin ditonton?
Jawab: Iya, memudahkan saya untuk menonton film kesukaan saya di hari libur baik secara online ataupun offline namun saya lebih suka menonton secara online agar tidak memenuhi penyimpanan di hp saya.
3. Bagaimana menurut pendapat anda terhadap tampilan keseluruhan antarmuka yang ada pada aplikasi Prime Video?
Jawab: Menurut saya tampilan keseluruhan aplikasi ini sudah cukup bagus seperti aplikasi streaming film lainnya, hanya saja saya berharap tata letak fitur bisa diatur lebih baik lagi.
4. Apakah pengguna pernah mengalami kendala selama menggunakan aplikasi Prime Video?
Jawab: Iya, saya pernah mengalami aplikasi ini error disaat saya ingin menonton suatu film dan ketika saya mengklik untuk memulai film yang muncul hanya tampilan layar hitam dengan subtitle dan suara dari film tersebut sehingga saya harus merestart hp saya.
5. Apa ada saran dari pengguna untuk aplikasi Prime Video kedepannya?
Jawab: Saya berharap aplikasi Prime Video kedepannya dapat memperbaiki permasalahan yang timbul dan menambahkan beberapa film lainnya agar pilihan film yang tersedia lebih bervariasi.

Gambar B.3. Teks Wawancara3

B.2 Dokumentasi Wawancara

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.4. Dokumentasi Wawancara 1



Gambar B.5. Dokumentasi Wawancara 2

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.6. Dokumentasi Wawancara 3

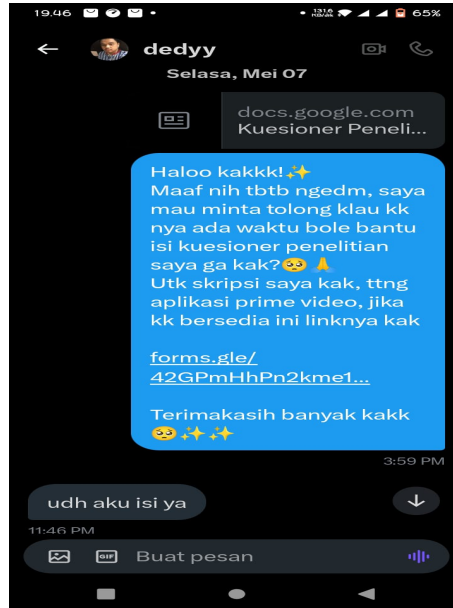
B.3 Permasalahan dan Penyebaran Kuesioner



Gambar B.7. Permasalahan Pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar B.8. Penyebaran Kuesioner



Gambar B.9. Permasalahan Pengguna

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

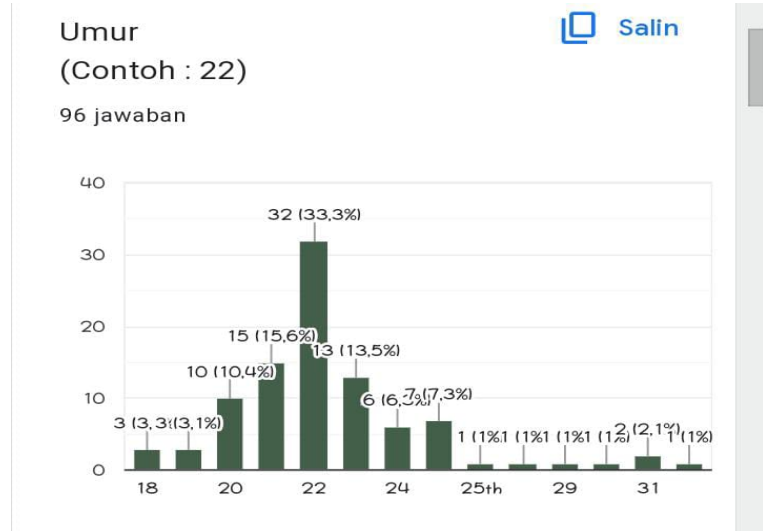
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



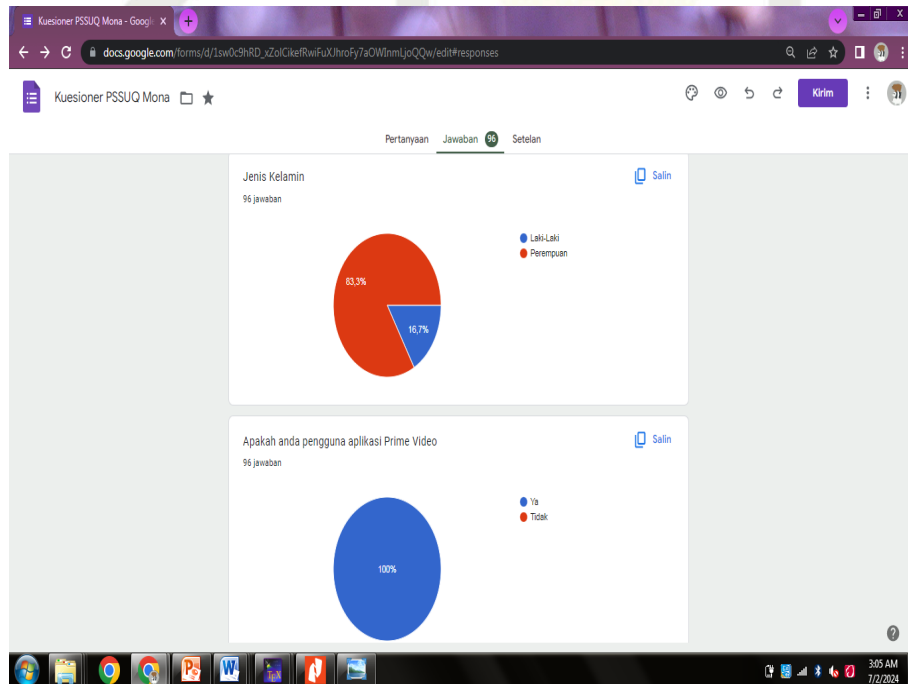
Gambar B.10. Penyebaran Kuesioner

LAMPIRAN C HASIL KUESIONER

- Hak Cipta Diindungi Undang-Undang
1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



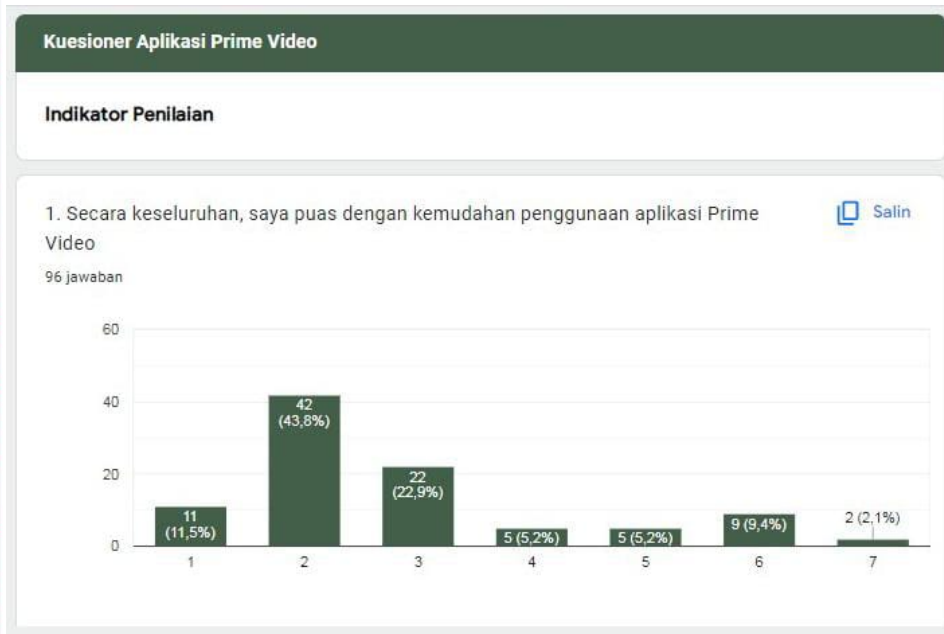
Gambar C.1. Survei Umur Melalui *Google Form*



Gambar C.2. Survei Pengguna Melalui *Google Form*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.3. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



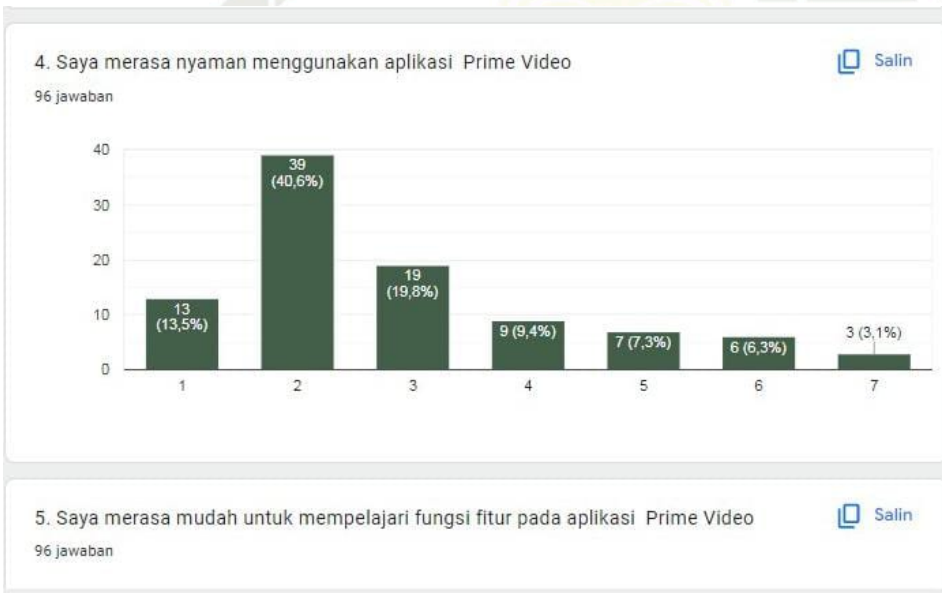
Gambar C.4. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.5. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



Gambar C.6. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.7. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



Gambar C.8. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.9. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



Gambar C.10. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.11. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



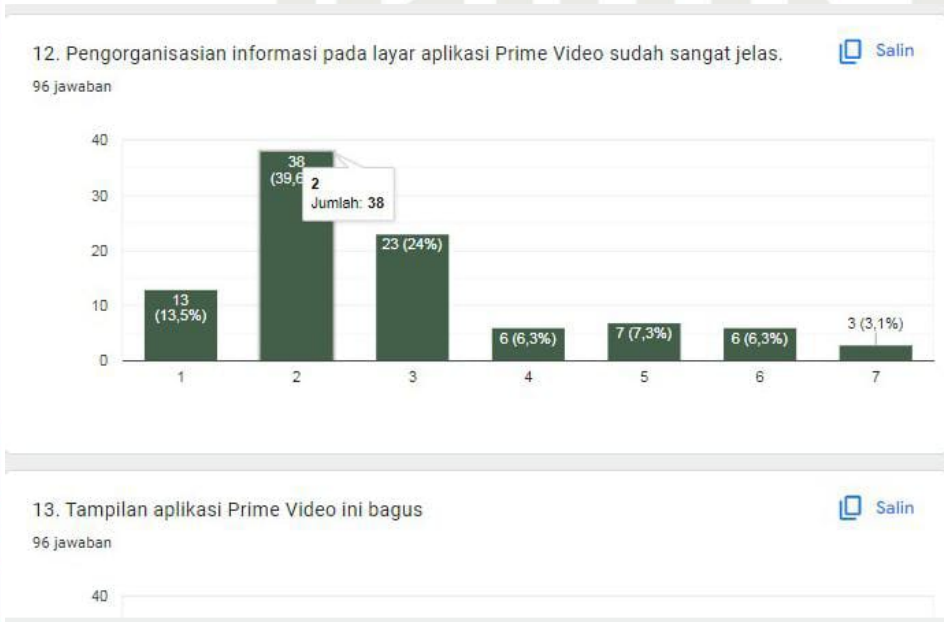
Gambar C.12. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



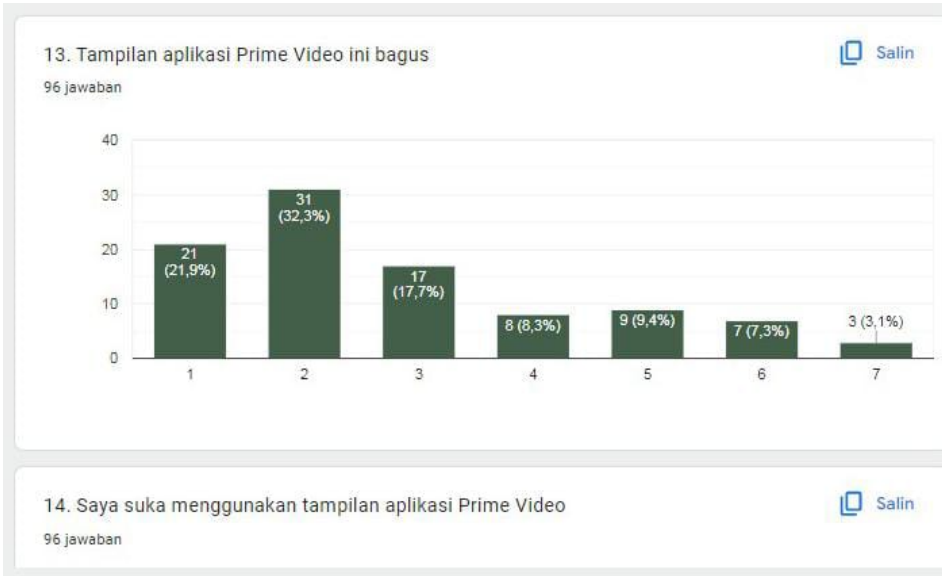
Gambar C.13. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



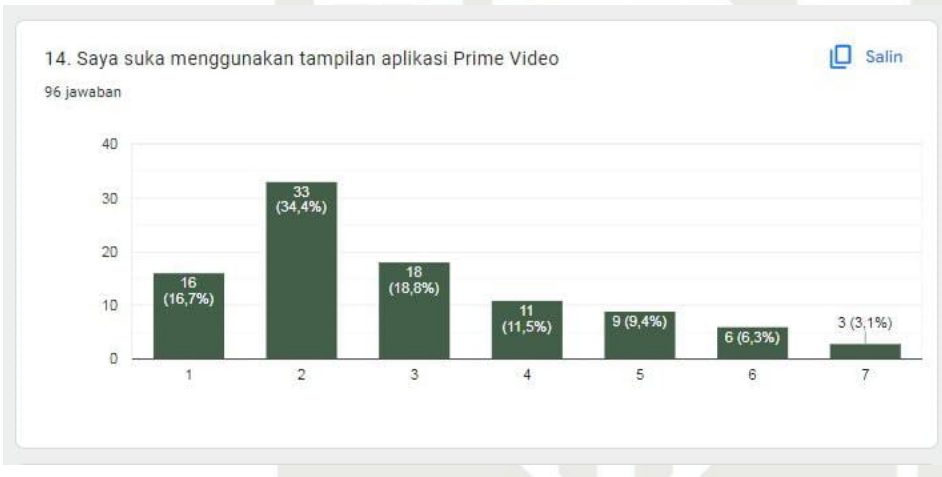
Gambar C.14. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



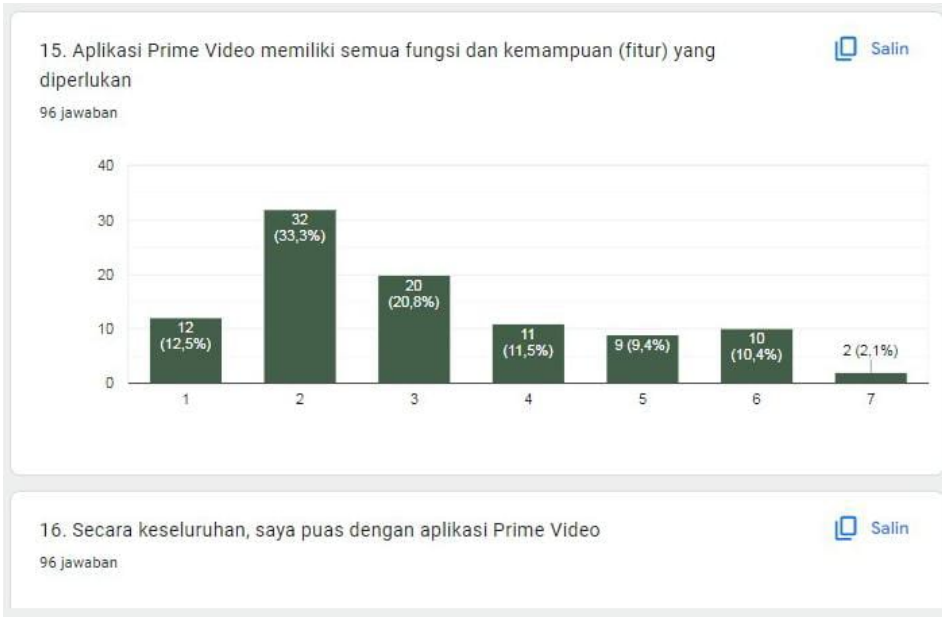
Gambar C.15. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



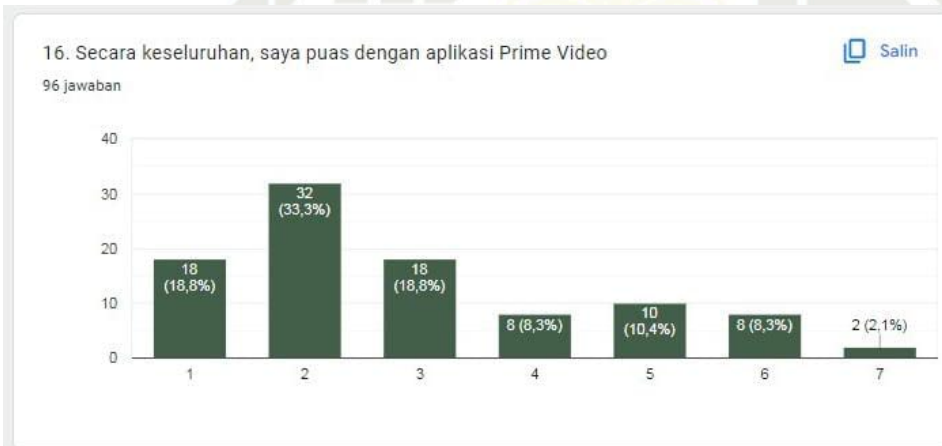
Gambar C.16. Jawaban Responden Melalui *Google Form*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar C.17. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



Gambar C.18. Jawaban Responden Melalui *Google Form*



DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Monalisa Indriani adalah nama Peneliti Tugas Akhir ini. Peneliti lahir di Perawang pada tanggal 15 Mei 2001. Peneliti adalah anak dari Bapak Indaf Rianto dan Ibu Fitriani, yang merupakan anak kedua dari empat bersaudara. Pada tahun 2006 peneliti memulai pendidikan di TK YPPI Tualang. Selanjutnya peneliti meneruskan Sekolah Dasar di SDS YPPI Tualang pada tahun 2007 sampai 2013. Setelah menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar peneliti melanjutkan pendidikan di SMPS YPPI Tualang 2013 sampai 2016. Peneliti melanjutkan pendidikan di SMAN 3 Tualang 2016 sampai 2019 dan peneliti melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas Sains dan Teknologi tepatnya pada Program Studi Sistem Informasi tahun 2019. Selama perkuliahan peneliti aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh kampus maupun di luar kampus. Pada penelitian Tugas Akhir ini peneliti mengambil judul "Evaluasi *Usability* Aplikasi *Streaming Film Prime Video* Menggunakan Metode *Post Study System Usability Questionnaire* (PSSUQ)".

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.