

**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.

# ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *THREADS* MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE* *QUESTIONNAIRE* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE*

## TUGAS AKHIR

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



Oleh:

**WINDY TRI ILHAMMI**  
**12050322799**



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU  
PEKANBARU  
2024



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *THREADS*  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**WINDY TRI ILHAMMI**  
**12050322799**

Telah diperiksa dan disetujui sebagai Laporan Tugas Akhir  
di Pekanbaru, pada tanggal 19 Desember 2024

**Ketua Program Studi**

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

**Pembimbing**

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

UIN SUSKA 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.



LEMBAR PENGESAHAN

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *THREADS*  
MENGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**WINDY TRI ILHAMMI**  
**12050322799**

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 10 Desember 2024

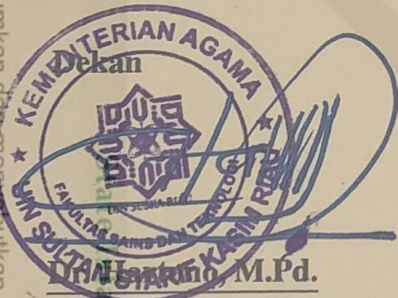
Pekanbaru, 10 Desember 2024

Mengesahkan,

Ketua Program Studi

**Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIP. 198307162011011008**



**Ulin Haryono, M.Pd.**

**NIP. 196403011992031003**

**DEWAN PENGUJI:**

**Ketua : Arif Marsal, Lc., MA.**

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

**Anggota 1 : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.**

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

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.

Hak cipta milik UIN Suska Riau



## 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 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.

## 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, 19 Desember 2024

Yang membuat pernyataan,

**WINDY TRI ILHAMMI**  
**NIM. 12050322799**

UIN SUSKA 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.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang*

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.*

*Alhamdulillah Rabbil 'Alamin*, segala puji bagi Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* sebagai bentuk rasa syukur atas segala nikmat yang telah diberikan tanpa ada kekurangan sedikitpun. *Sholawat* beserta salam tak lupa pula kita ucapkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam* dengan mengucapkan *Allahumma Sholli'ala Sayyidina Muhammad Wa'ala Ali Sayyidina Muhammad*. Semoga kita semua selalu senantiasa mendapat syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat, *Aamiin Ya Rabbal' Alaamiin*.

Karya ini peneliti persembahkan sebagai tanda bukti sayang dan cinta yang tiada terhingga kepada Ayahanda Zamri, terima kasih selalu berjuang untuk kehidupan peneliti hingga saat ini. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik, memotivasi, dan memberikan dukungan hingga peneliti mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir. Dan pintu surgaku, Ibunda Yelfita tercinta yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran peneliti dalam menjalankan kehidupan perkuliahan. Dan tidak lupa untuk kedua Abang Muhammad Iqbal dan Zironziq Illahi yang selalu memberikan semangat dan dukungan baik moril maupun material. Tak lupa dipersembahkan kepada diri sendiri, terima kasih telah bertahan sejauh ini, dan tidak pernah berhenti berusaha serta berdoa untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Peneliti ingin menyampaikan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Sistem Informasi. Terutama kepada Dosen Pembimbing Tugas Akhir, Bapak Tengku Khairil Ahsyar, S.Kom., M.Kom yang telah mewariskan ilmu yang bermanfaat, membimbing dengan sabar dan penuh dedikasi, serta memberikan nasihat dan semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini. Semoga kita semua selalu dalam lindungan Allah, diberikan kemudahan, rahmat, serta karunia-Nya. *Aamiin Ya Rabbal' Alaamiin*.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.*



## 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. 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 sekaligus Dosen Penguji I Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
4. Ibu Siti Monalisa, ST., M.Kom sebagai Sekretaris Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik peneliti yang telah banyak memberikan arahan, nasihat, dan motivasi kepada peneliti.
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 Arif Marsal, Lc., MA sebagai Ketua Sidang Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
7. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom sebagai Dosen Penguji II Tugas Akhir yang telah memberikan masukan dan saran yang sangat bermanfaat dalam penelitian ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada peneliti.
9. Seluruh Pegawai dan Staf Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan mempermudah proses administrasi selama perkuliahan ini.
10. Cinta pertama dan sumber terkuat peneliti Ayahanda Zamri dan Ibunda

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.

Yelfita yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, dan memberikan dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.

11. Teristimewa Abang Muhammad Iqbal dan Abang Zironziq Illahi yang selalu mendoakan, memberikan kasih sayang, memberikan dukungan moril, dan material kepada peneliti.
12. Sahabat baik peneliti Rahma Lissa, Yanne Rabila, Desi Ratna Dayanti, Nurul Asri, Wulan Nabilah Dilfi, dan Jerryan yang telah mendoakan, memberikan perhatian, memberikan semangat, motivasi, serta menemani peneliti selama proses penyelesaian Tugas Akhir ini.
13. Teman-teman seperjuangan Shofiana Mar'atus Sholikhah, Shanya Hendri, Winda Elfira, Salsa Winanda, Aulia Sari, Cintia Putri Trisyah, Dhea Ananda, dan Putri Elviani yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan motivasi kepada peneliti dalam penyelesaian Tugas Akhir Ini.
14. Semua pihak yang namanya 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 banyak terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Untuk itu, kritik dan saran atau pertanyaan dapat diajukan melalui *e-mail* 12050322799@students.uin-suska.ac.id. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua. Akhir kata peneliti ucapkan terima kasih.

Pekanbaru, 19 Desember 2024

Peneliti,

**WINDY TRI ILHAMMI**  
**NIM. 12050322799**

- 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.



ISSN : 2540-8984

## Letter of Acceptance

Tulungagung, 11 September 2024

No : 070/JIPI.PTI.UBHI/X.IV/XII/2024

Lamp : -

Hal : Penerimaan artikel JIPI Vol. 10 No.4 2025

Kepada

Windy Tri Ilhammi, Tengku Khairil Ahsyar, Syaifullah, Mona Fronita

Di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Bersama surat ini, redaksi Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Bhinneka PGRI menginformasikan kepada Bapak/Ibu bahwa naskah dengan judul : **"ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE"** telah diterima untuk diterbitkan pada Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika (JIPI) Vol.10 No.4 2025.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat atas diterimanya artikel tersebut. Kami juga mengharapkan artikel – artikel berikutnya untuk diterbitkan pada JIPI

Demikian surat kami, atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan ucapan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.



Fahrur Rozi, M.Kom.

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
Universitas Bhinneka PGRI  
Jl. Mayor Sujadi Tim. No. 24 Plosokandang  
Tulungagung, Jawa Timur 66229  
E-mail : jipistkipptf@gmail.com  
Website : jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/jipi



# ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI THREADS MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE

Windy Tri Ilhammi<sup>1)</sup>, Tengku Khairil Ahsyar\*<sup>2)</sup>, Syaifullah<sup>3)</sup>, Eki Saputra<sup>4)</sup>, Mona Fronita<sup>5)</sup>, Arif Marsal<sup>6)</sup>

1,2,3,4,5,6 Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

## Article Info

**Kata Kunci:** Media sosial; Threads; Pengalaman Pengguna; UEQ; SUS

**Keywords:** Social Media; Threads; User Experience; UEQ; SUS

## Article history:

## DOI:

\*Corresponding Author  
E-mail address:  
tengkukhairil@uin-suska.ac.id

## ABSTRAK

Threads adalah aplikasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman baru kepada pengguna dengan fitur serupa seperti X, tetapi dengan desain dan tema yang berbeda. Aplikasi threads fokus pada komunikasi yang lebih personal dibandingkan dengan platform media sosial lainnya. Tujuan dari penelitian ini adalah menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS) untuk mengukur usability dan user experience aplikasi Threads pada kalangan pelajar di Kota Pekanbaru. Sampel penelitian terdiri dari 96 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil pengukuran UEQ menunjukkan bahwa Threads memiliki skor rendah dalam aspek daya tarik (0,70), kejelasan (0,62), efisiensi (0,57), ketepatan (0,57), stimulasi (0,48), dan kebaruan (0,34). Skor ini menempatkan Threads di bawah rata-rata atau dalam 25% hasil terburuk. Berdasarkan metode SUS, diperoleh skor 51,325, yang mengindikasikan bahwa aplikasi Threads berada dalam kategori "Marginal" dan memerlukan perbaikan signifikan. Hasil ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam desain antarmuka, kejelasan, efisiensi, dan inovasi agar Threads lebih menarik dan diterima masyarakat lebih luas.

## ABSTRACT

Threads is an application designed to give users a new experience with similar features as X, but with a different design and theme. The threads application focuses on more personalized communication compared to other social media platforms. This study aims to evaluate user experience and assess the level of usability of the Threads application among Pekanbaru city students using the User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. The research sample consisted of 96 respondents selected using purposive sampling technique. The UEQ measurement results show that Threads has a low score in the aspects of attractiveness (0.70), clarity (0.62), efficiency (0.57), accuracy (0.57), stimulation (0.48), and novelty (0.34). This score places Threads below average or in the worst 25% of results. Based on the SUS method, it obtained a score of 51.325, which indicates that the Threads application is in the "Marginal" category and requires significant improvement. These results indicate the need for improvements in interface design, clarity, efficiency, and innovation to make Threads more attractive and accepted by the wider community.



## I. PENDAHULUAN

Media sosial berfungsi sebagai ruang publik virtual yang menghubungkan pengguna melalui berbagai platform online seperti situs web, blog, dan jejaring sosial. Platform ini menggunakan teknologi internet untuk memfasilitasi interaksi sosial, sehingga informasi dapat disebarkan dengan mudah dan cepat [1]. Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan individu terhubung, berbagi informasi, dan berinteraksi secara global [2]. Untuk tetap relevan dan menarik, platform media sosial harus terus beradaptasi dengan tren dan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat berkomunikasi secara langsung dan mengakses berbagai konten dengan cepat melalui platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Threads [3].

Threads pertama kali diluncurkan Oktober 2019 dan kembali diluncurkan pada 6 Juli 2023 oleh Meta [4]. Aplikasi Threads adalah platform microblogging berbasis teks yang dirancang khusus untuk pengguna Instagram [5]. Threads memungkinkan pengguna memposting teks hingga 500 karakter dan memiliki fitur yang mirip dengan X, namun dengan desain dan tema yang berbeda untuk memberikan pengalaman pengguna yang segar [6] [7]. Fitur-fitur pada aplikasi Threads dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan kemudahan akses dan interaksi dalam platform, sehingga memungkinkan mereka untuk berbagi informasi dan berkomunikasi secara efektif. Hal ini menarik perhatian di berbagai wilayah, termasuk daerah yang ditempati oleh perguruan tinggi yang membuat mahasiswa menjadi kelompok pengguna utama aplikasi ini. Di Pekanbaru, khususnya di kalangan mahasiswa dan remaja. Aplikasi Threads menjadi topik perbincangan hangat karena mereka sering kali mencari platform yang dapat mendukung kegiatan akademik dan sosial mereka dengan lebih baik. [8].

Berdasarkan pra survei terhadap 30 pengguna Threads mengungkap beberapa keluhan signifikan yang menghambat potensi platform ini. Tampilan beranda yang tidak sesuai trend terkini, informasi yang sering tidak tepat sasaran, kesulitan menelusuri akun lain, keterbatasan akses ke akun di luar Instagram, ketiadaan fitur pesan pribadi, dan ketiadaan fitur untuk mengubah username adalah beberapa masalah utama. Meskipun tampilan aplikasi rapi dan menarik, desainnya yang mirip dengan aplikasi lain mengurangi identitas unik Threads. Keluhan-keluhan ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam berbagai aspek untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti bagaimana aplikasi Threads diterima dan digunakan oleh kelompok pengguna Threads di Pekanbaru, dan menilai sejauh mana aplikasi tersebut memenuhi pengalaman pengguna.

Analisis pengalaman pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa sebuah aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Analisis ini akan mengevaluasi berbagai aspek aplikasi untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat memenuhi ekspektasi pengguna [9]. Hal ini penting karena dapat mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak terlihat oleh pengembang tetapi sangat mempengaruhi kepuasan dan retensi pengguna [10]. Dengan wawasan mendalam mengenai interaksi pengguna dengan aplikasi, apa yang mereka sukai, dan apa yang perlu diperbaiki, pengembang dapat membuat perubahan signifikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan memastikan aplikasi tetap relevan dan kompetitif di pasar [11]. Dengan menggunakan teknik User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS), survei dilakukan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan permasalahan yang dihadapi pengguna. Subjek penelitian adalah pengguna Threads yang berdomisili di Pekanbaru. [12].

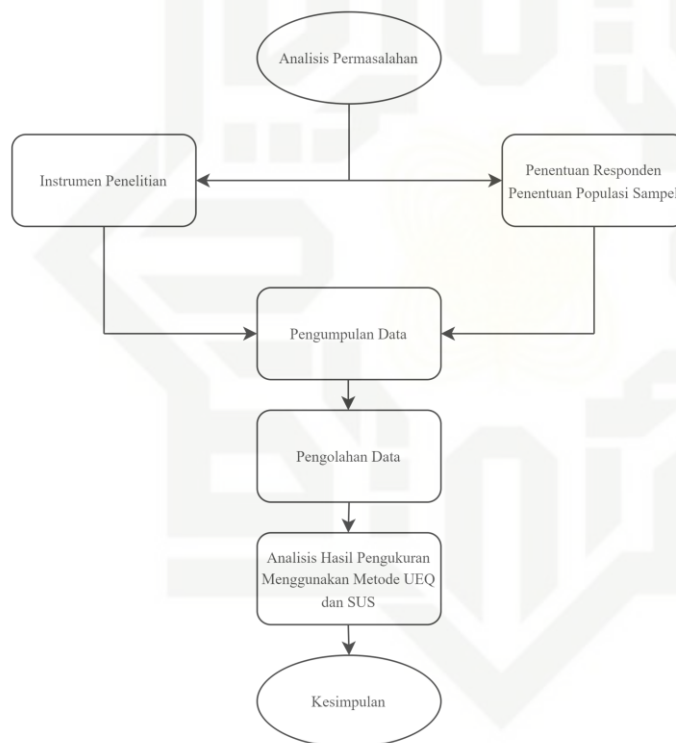
User Experience Questionnaire (UEQ) digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi, layanan, atau produk. Tujuan dari UEQ adalah untuk mempermudah dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pengguna aplikasi [13]. Salah satu metode yang mengukur pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi, layanan atau produk yaitu metode User Experience Questionnaire (UEQ) [14]. User Experience Questionnaire (UEQ) adalah kuesioner yang digunakan untuk mengukur kesan subjektif pengguna terhadap pengalaman mereka dengan suatu produk [15]. Hasil dari kuesioner ini membantu pengembang dan desainer untuk memahami persepsi pengguna secara menyeluruh dan mengarahkan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan kepuasan pengguna [16]. Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya menggunakan UEQ pada aplikasi Threads. Hasil penelitian tersebut menunjukkan perlunya pengembangan inovasi dan kreasi terbaru untuk menarik perhatian pengguna. Penelitian lain menggunakan metode serupa yaitu pada sistem akademik. Hasilnya Peneliti merekomendasikan perbaikan untuk meningkatkan nilai kegunaan sistem, agar di masa depan tidak ada kesulitan terkait usability saat menggunakan aplikasi tersebut. Peneliti menyarankan untuk melakukan perbaikan agar dapat meningkatkan nilai usability pada sistem tersebut agar kedepannya tidak terdapat kesulitan dari sisi usability system pada saat menggunakan aplikasi [17].

Sementara itu, metode SUS akan memberikan gambaran umum mengenai kegunaan aplikasi dengan mengumpulkan penilaian dari pengguna tentang berbagai aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan [18].

Menggabungkan kedua metode ini akan memberikan data yang komprehensif dan mendalam untuk memahami pengalaman pengguna Threads dan menentukan area-area yang memerlukan perbaikan [19]. Skor SUS memberikan gambaran cepat mengenai seberapa mudah dan memuaskan sebuah sistem atau produk untuk digunakan [20]. Metode ini sederhana namun efektif, dan banyak digunakan dalam berbagai konteks untuk mendapatkan wawasan yang cepat dan akurat tentang kegunaan suatu sistem atau produk [21]. Penelitian terdahulu menganalisis pengalaman pengguna pada Aplikasi Peduli Lindungi menggunakan metode SUS. Hasil penelitian menunjukkan nilai usability pada aplikasi Peduli Lindungi sebesar 65 Grade D sehingga mendapatkan rekomendasi untuk perbaikan pada performa aplikasi yang perlu ditingkatkan, dan memudahkan pengguna aplikasi. Penelitian lainnya yang menggunakan metode serupa mengevaluasi usability aplikasi OVO memperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat usability yang sudah cukup baik dan memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak di akses oleh penggunanya [22].

Berdasarkan ulasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai analisis pengalaman pengguna aplikasi Threads dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). Metode-metode ini bertujuan untuk memberikan informasi tentang pengalaman pengguna dan kegunaan aplikasi Threads.

## II. METODE PENELITIAN



Gambar. 1. Metode Penelitian

Bagian metode penelitian akan memaparkan langkah-langkah yang diambil untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan tujuan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Threads..

### A. Analisis Permasalahan

Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah aplikasi Threads, yaitu platform media sosial yang dikembangkan oleh Instagram. Threads memungkinkan pengguna berbagi foto, video, dan teks singkat, serta berinteraksi melalui likes, komentar, dan re-share, dengan integrasi langsung ke cerita Instagram [23]. Ditemukan berbagai permasalahan yang dihadapi oleh pengguna Threads. Beberapa masalah utama yang teridentifikasi antara lain tampilan beranda yang tidak mengikuti tren terkini, informasi yang sering kali tidak tepat sasaran, serta kesulitan dalam menelusuri akun lain. Selain itu, pengguna juga mengeluhkan keterbatasan akses ke akun di luar Instagram, ketiadaan fitur pesan pribadi, dan ketidakmampuan untuk mengubah username. Meskipun aplikasi ini memiliki tampilan yang rapi dan menarik, kemiripannya dengan aplikasi lain justru mengurangi identitas unik Threads. Keluhan-keluhan ini menegaskan perlunya perbaikan di berbagai aspek untuk meningkatkan

pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## B. Instrumen Penelitian

Metode dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang berisi sejumlah pernyataan dan pertanyaan yang nantinya akan diolah dan dianalisis. Kuesioner dirancang untuk mengevaluasi usability dan pengalaman pengguna dari aplikasi Threads. Terdapat dua metode dalam kuesioner ini, yaitu User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS) [24]. Bagian pertama kuesioner mengumpulkan identitas responden,

menyusahkan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menyenangkan
tak dapat dipahami	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	dapat dipahami
kreatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	monoton
mudah dipelajari	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	sulit dipelajari
bermanfaat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	kurang bermanfaat
membosankan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	mengasyikkan
tidak menarik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menarik
tak dapat diprediksi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	dapat diprediksi
cepat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	lambat
berdaya cipta	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	konvensional
menghalangi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	mendukung
baik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	buruk
rumit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	sederhana
tidak disukai	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menggembirakan
lazim	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	terdepan
tidak nyaman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	nyaman
aman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak aman
memotivasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	efisien
jelas	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	membingungkan
tidak praktis	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	praktis
terorganisasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	berantakan
atraktif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak atraktif
ramah pengguna	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak ramah pengguna
konservatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	inovatif

Gambar. 2. Pertanyaan UEQ

bagian kedua berisi 26 pernyataan UEQ, dan bagian ketiga berisi 10 pernyataan SUS

TABEL I  
 PERTANYAAN SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir menggunakan Threads lagi
2.	Saya merasa Threads rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa Threads mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Threads
5.	Saya merasa fitur-fitur pada Threads berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Threads)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Threads
8.	Saya merasa Threads membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Threads
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Threads

## C. Penentuan Responden

Pedoman umum yang sering digunakan untuk menentukan jumlah responden yang diperlukan dalam metode UEQ dan SUS yaitu, Menurut Jeff Sauro dan James R. Lewis, 5 hingga 10 responden per iterasi seringkali cukup untuk menemukan sebagian besar masalah kegunaan dalam SUS. Namun, untuk hasil yang lebih dapat diandalkan, 20-30 responden adalah jumlah yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif. Mirip dengan SUS, ukuran sampel 20-30 responden juga biasanya memadai dalam metode UEQ untuk memperoleh hasil yang signifikan secara statistik dan dapat diandalkan [25].

Pada penelitian ini penulis menggunakan 96 responden yang mana cara menentukan jumlah responden yang dijadikan sampel dalam penyebaran kuesioner UEQ dan SUS berdasarkan populasi tak terhingga, maka menggunakan persamaan lemeshow berikut ini :



$$n = \frac{Z^2 x P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel

Z = Skor Z pada kepercayaan 95 % = 1.96

P = Maksimal estimasi = 0.5

d = Alpha (0.10) atau sampling error = 10 %

Maka :

$$n = \frac{Z^2 x P (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1.962 x 0.5 (1 - 0.5)}{0.012}$$

$$= 96.04$$

#### D. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi adalah kategori generalisasi yang mencakup item atau orang yang dipilih untuk dipelajari dan dianalisis berdasarkan atribut dan angka tertentu. Pengguna aplikasi thread adalah demografi yang dipelajari dalam penelitian ini.

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang mencerminkan karakteristik. Purposive sampling, pendekatan non-probability sampling, digunakan dalam penelitian ini untuk memilih sampel. Teknik ini memilih responden yang dianggap memiliki pengalaman dengan Threads, seperti pengguna aktif Threads. Sampel untuk model UEQ dan SUS dari populasi tak terhingga berdasarkan persamaan lemeshow sebanyak 96 orang pengguna aplikasi Threads.

#### E. Pengumpulan Data

Kuesioner dikirimkan sebagai bagian dari proses pengumpulan data kuantitatif. Pengguna thread mengakses survei online ini melalui Google Form. Survei ini menggunakan skala Likert 5 poin untuk SUS dan skala 7 poin untuk UEQ (1 = Sangat setuju, 2 = Setuju, 3 = Netral, 4 = Tidak setuju, setuju setuju dan 5 = Tidak setuju). Pertanyaan dalam kuesioner UEQ dan SUS telah disusun dan siap digunakan untuk penelitian.

#### F. Pengolahan Data

1. Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang di sebar, selanjutnya dilakukan pengelompokan data dengan menggunakan Microsoft Excel. Disini data akan dikelompokkan sesuai dengan skala 5 poin skala likert untuk SUS dan 7 poin skala likert untuk UEQ.
2. Setelah itu penginputan data kedalam tools excel UEQ, dan melakukan perhitungan data dengan pengukuran SUS
3. Setelah data hasil dari kuesioner di input kan ke dalam tools excel UEQ dan SUS berdasarkan masing-masing metode, maka akan didapatkan hasil dari perhitungan tools tersebut. Kemudian melakukan Analisa terhadap hasil yang ada. Analisa dilakukan agar mengetahui hasil dari pengalaman pengguna terhadap Aplikasi Threads. Dalam Analisa dijelaskan apa maksud dari hasil perhitungan UEQ dan SUS yang di dapatkan dari tools UEQ dan SUS yang telah disediakan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS), diikuti dengan analisis yang menginterpretasikan makna dari data tersebut. Pembahasan akan fokus pada bagaimana hasil ini berkaitan dengan tujuan penelitian serta bagaimana temuan ini memberikan wawasan baru atau menguatkan pemahaman yang ada terkait dengan pengalaman pengguna aplikasi Threads.

#### A. Hasil Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ)

Kuesioner UEQ diberikan kepada 100 pengguna aplikasi Threads yang berusia antara 17 hingga 25 tahun. Jawaban dari responden kemudian diinput ke dalam Excel yang telah disiapkan sehingga secara otomatis dikonversi. Setiap item diperiksa untuk menghitung rata-rata menggunakan representasi grafis skala UEQ. Terdapat 26 pernyataan dalam kuesioner UEQ yang mewakili enam aspek berikut: kebaruan, stimulasi, kejelasan, efektivitas dan daya tarik. Skala positif dengan panah hijau ditunjukkan dengan skor kuesioner lebih besar dari 0,8; skala normal dengan panah kuning ditunjukkan dengan rata-rata antara -0,8 dan 0,8; dan skala negatif dengan panah merah ditunjukkan dengan skor kuesioner di bawah -0,8.

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 buku, penulisan berita, dan publikasi ilmiah.
  - 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.

Item	Mean	Variance	Std. Dev.	No.	Left	Right	Scale
1	0,3	3,4	1,8	96	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik
2	0,1	3,5	1,9	96	tak dapat dipahami	dapat dipahami	Kejelasan
3	0,9	2,3	1,5	96	kreatif	monoton	Kebaruan
4	1,1	2,3	1,5	96	mudah dipelajari	sulit dipelajari	Kejelasan
5	1,2	2,4	1,6	96	bermanfaat	kurang bermanfaat	Stimulasi
6	-0,1	3,7	1,9	96	membosankan	mengasyikkan	Stimulasi
7	-0,1	3,3	1,8	96	tidak menarik	menarik	Stimulasi
8	0,0	3,7	1,9	96	tak dapat diprediksi	dapat diprediksi	Ketepatan
9	1,1	1,9	1,4	96	cepat	lambat	Efisiensi
10	0,7	2,8	1,7	96	berdaya cipta	konvensional	Kebaruan
11	0,1	3,3	1,8	96	menghalangi	mendukung	Ketepatan
12	1,2	1,6	1,3	96	baik	buruk	Daya tarik
13	0,2	3,5	1,9	96	rumit	sederhana	Kejelasan
14	0,1	3,5	1,9	96	tidak disukai	menggembirakan	Daya tarik
15	-0,1	3,2	1,8	96	lazim	terdepan	Kebaruan
16	0,1	3,0	1,7	96	tidak nyaman	nyaman	Daya tarik
17	1,2	1,5	1,2	96	aman	tidak aman	Ketepatan
18	1,0	2,4	1,6	96	memotivasi	tidak memotivasi	Stimulasi
19	1,0	2,4	1,6	96	memenuhi ekspektasi	tidak memenuhi ekspektasi	Ketepatan
20	0,0	3,5	1,9	96	tidak efisien	efisien	Efisiensi
21	1,1	2,2	1,5	96	jelas	membingungkan	Kejelasan
22	0,1	3,4	1,9	96	tidak praktis	praktis	Efisiensi
23	1,1	2,0	1,4	96	terorganisasi	berantakan	Efisiensi
24	1,1	2,2	1,5	96	atraktif	tidak atraktif	Daya tarik
25	1,3	2,0	1,4	96	ramah pengguna	tidak ramah pengguna	Daya tarik
26	-0,1	3,3	1,8	96	konservatif	inovatif	Kebaruan

Gambar. 3. Rata-rata dan Simpangan Baku

Gambar 3. menunjukkan hasil skala perhitungan meliputi mean (rata-rata), variance (varian), dan standar deviasi yang dipisahkan berdasarkan warna. Hasil rata-rata skala UEQ ditampilkan pada Gambar 4 di bawah ini.

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	0,703	1,08
Kejelasan	0,622	1,26
Efisiensi	0,565	1,20
Ketepatan	0,565	1,01
Stimulasi	0,479	1,50
Kebaruan	0,341	1,18

Gambar. 4. Hasil Rata-rata Berdasarkan Skala

Gambar 4. merupakan nilai per aspek skala dari uji UEQ dari semua aspek, termasuk daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan, memiliki nilai kurang dari 1. Hal ini menunjukkan bahwa setiap aspek masih memerlukan peningkatan dan perbaikan.

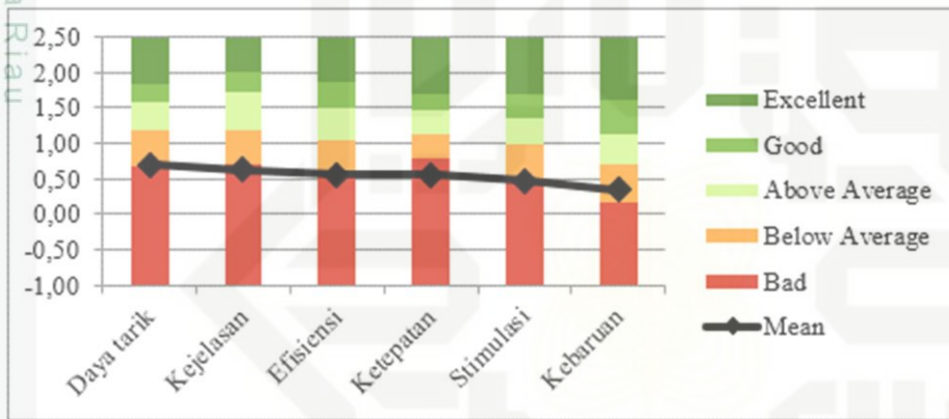
Aplikasi Threads dinilai cukup menarik dengan nilai rata-rata 0,703 pada skala Daya Tarik, meskipun terdapat sedikit variasi dalam pendapat pengguna. Pada skala Kejelasan, Threads memperoleh nilai 0,622, yang menunjukkan bahwa pengguna umumnya merasa aplikasi ini cukup jelas dan mudah dipahami, walaupun ada yang memiliki pengalaman berbeda. Skala Efisiensi mendapatkan nilai 0,565, menandakan bahwa aplikasi ini memungkinkan pengguna menyelesaikan tugas dengan cukup cepat, meski ada variasi dalam pengalaman. Demikian juga, pada skala Ketepatan, Threads memperoleh nilai 0,565, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini cukup andal dalam memberikan hasil yang diharapkan. Namun, pada skala Stimulasi, nilai rata-rata hanya mencapai 0,479, yang mengindikasikan bahwa Threads kurang memberikan pengalaman yang memotivasi atau menggugah, dengan pendapat pengguna yang cukup bervariasi. Terakhir, pada skala Kebaruan, Threads memperoleh nilai 0,341, yang menunjukkan bahwa aplikasi ini dianggap kurang inovatif oleh pengguna, meskipun beberapa mungkin memiliki pandangan berbeda.

Kualitas pragmatis (kejelasan, efisiensi, akurasi) dan kualitas hedonis (stimulasi, kebaruan) adalah dua kategori kualitas yang membentuk skala UEQ. Kualitas hedonis mencakup kebaruan dan kegembiraan, sedangkan kualitas pragmatis mencakup kejelasan, efisiensi, dan kebenaran. Tabel 3 menyajikan skor kualitas hedonis, kualitas pragmatis, dan daya tarik.

TABEL II  
 KUALITAS PRAGMATIS DAN HEDONIS

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	0,70
Kualitas Pragmatis	0,58
Kualitas Hedonis	0,41

Berdasarkan Gambar 5, tiga kualitas yang diukur, daya tarik, pragmatis, dan hedonis. Terlihat bahwa daya tarik memperoleh nilai tertinggi sebesar 0,70, menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi Threads cukup menarik. Selanjutnya, kualitas pragmatis berkaitan dengan sejauh mana aplikasi dapat membantu pengguna mencapai tujuan, nilai 0,58 menunjukkan bahwa Threads dinilai cukup baik dalam hal kegunaan dan fungsionalitas meskipun masih ada ruang untuk perbaikan. Dan kualitas hedonis mengukur sejauh mana aplikasi memberikan kesenangan atau kepuasan emosional kepada penggunanya, nilai 0,41 Threads dinilai kurang memuaskan dari segi hiburan yang berarti pengguna merasa Threads kurang menyenangkan secara emosional.



Gambar. 5. Diagram Benchmark UEQ

TABEL III  
 NILAI HASIL DATA BENCHMARK

Scale	Mean	Comparison to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,70	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	0,62	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0,48	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0,34	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Dibandingkan dengan tolok ukur atau standar saat ini, hasil pada Gambar 5 dan Tabel 3 menunjukkan kinerja yang lebih rendah pada sejumlah dimensi, termasuk daya tarik, kejelasan, efektivitas, akurasi, stimulasi, dan orisinalitas. Hasilnya menunjukkan bahwa produk ini secara umum berada di bawah rata-rata atau berada dalam kategori buruk, dengan beberapa skala termasuk dalam 25% hasil terbawah. Setiap skala diberi nilai rata-rata atau mean.

Daya tarik Threads mendapatkan skor 0,70 yang berada di bawah rata-rata, mengindikasikan bahwa hanya 50% hasilnya lebih baik, sementara 25% lebih buruk. Kejelasan, dengan skor 0,62, tergolong buruk, menunjukkan kurangnya kejelasan atau kemudahan penggunaan. Efisiensi dan ketepatan, masing-masing dengan skor 0,57 juga dianggap buruk dan termasuk dalam 25% hasil terburuk, menandakan produk ini mungkin tidak efisien dan kurang tepat dalam fungsinya. Skor stimulasi sebesar 0,48 adalah yang terendah, mengindikasikan bahwa Threads gagal memberikan kepuasan atau stimulasi yang cukup kepada pengguna. Kebaruan dengan skor 0,34, menunjukkan bahwa Threads tidak memberikan kesan baru atau inovatif, dengan 50% hasilnya lebih baik namun 25% lebih buruk.

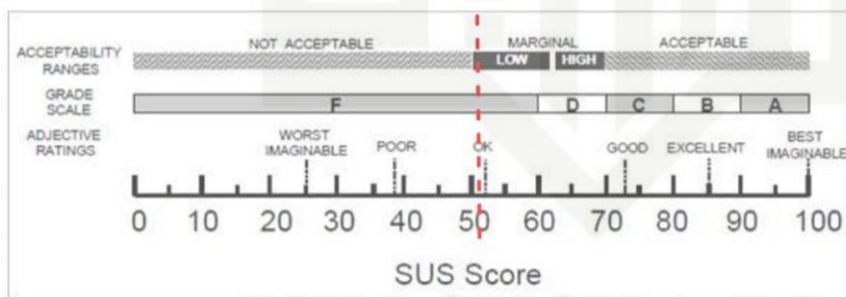
Maka aplikasi Threads memiliki beberapa kekurangan signifikan dalam hal kegunaan dan daya tarik bagi pengguna. Sebagian besar skala menunjukkan hasil yang buruk atau di bawah rata-rata, menempatkan Threads di antara 25% hasil terburuk dalam benchmark. Ini mengindikasikan bahwa Threads mungkin membutuhkan perbaikan signifikan dalam aspek kegunaan, kejelasan, efisiensi, dan inovasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan menjadi lebih kompetitif di pasaran.

**B. Hasil Pengukuran System Usability Scale (SUS)**

Setelah mengumpulkan data dari 96 pengguna aplikasi Threads melalui kuesioner, hasil kuesioner ini dianalisis dengan menggunakan rumus interval kelas dan perhitungan nilai rata-rata untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap aplikasi tersebut. Penilaian dilakukan berdasarkan variabel-variabel dalam System Usability Scale (SUS). Sebelum menerapkan metode SUS, data yang diperoleh diolah untuk menentukan total skor. Untuk pernyataan bernomor ganjil, perhitungan dilakukan dengan rumus  $(xi - 1)$  untuk pernyataan bernomor ganjil, dan rumus  $(5 - xi)$  untuk pernyataan bernomor genap, di mana xi adalah angka yang dipilih responden pada skala Likert. Selanjutnya, hasil dari setiap pernyataan dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5. Skor dari masing-masing responden kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai total.

TABEL IV.  
HASIL NILAI SKOR SUS

Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlah	Skor SUS
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	25	62,5
2	1	0	3	0	2	0	0	1	1	1	8	20
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	35	87,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
5	3	3	4	4	4	3	4	3	4	0	32	80
6	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	21	52,5
7	2	3	3	2	3	3	2	1	2	0	21	52,5
8	1	3	2	4	1	3	4	3	4	3	25	62,5
9	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	22	55
10	4	2	4	3	4	3	3	3	1	2	27	67,5
...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...	...
96	1	3	1	3	1	4	0	3	1	4	17	42,5



Gambar. 6. Skor SUS Bangor

$$\text{Skor rata-rata SUS} = \frac{\sum x}{n} = 51.325$$

Berdasarkan hasil tersebut, data nilai rata-rata diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi skor SUS dari Bangor, sebagaimana terlihat pada Gambar 6. Hasil satisfaction yang didapatkan, tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Threads adalah 51.325. Skala System Usability Scale (SUS), dengan skor berkisar antara 0 hingga 100. Skor di bawah 50 dianggap "Not Acceptable," menunjukkan kegunaan yang sangat buruk, sedangkan skor antara 50 hingga 70 adalah "Marginal," yang berarti kegunaan berada di bawah rata-rata atau memerlukan perbaikan. Skor di atas 70 dianggap "Acceptable," menunjukkan produk memiliki kegunaan yang baik hingga sangat baik.

Skala ini juga dikaitkan dengan penilaian subyektif, di mana skor di bawah 50 dikategorikan sebagai "Poor" atau buruk, sedangkan skor di atas 70 digambarkan sebagai "Good" atau baik. Skor sekitar 50 menunjukkan kegunaan yang marginal atau rata-rata, menandakan perlunya perbaikan dalam desain produk. Garis merah di

skor 50 menandai batas antara kategori yang tidak dapat diterima dan yang dapat diterima, menyoroti pentingnya mencapai setidaknya skor di atas 70 untuk dianggap baik.

Garis merah di Tengah menunjukkan posisi pada skor 50, yang merupakan batas antara "Poor" dan "OK" dalam skala adjektif, serta "F" dan "D" dalam skala nilai. Skor 50 dianggap sebagai nilai yang marginal dan mungkin membutuhkan perbaikan signifikan dalam aspek kegunaan. Sehingga dapat dikatakan bahwa aspek satisfaction pada aplikasi Threads belum dapat diterima karena dianggap memiliki masalah kegunaan yang signifikan dan masih memerlukan perbaikan sebelum dapat diterima secara luas oleh pengguna.

#### IV. KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kegunaan aplikasi Threads dan memberikan wawasan tentang pengalaman pengguna. Berdasarkan pengguna yang tinggal di Pekanbaru, penelitian ini mengevaluasi kegunaan dan pengalaman pengguna aplikasi Threads. Berdasarkan hasil penilaian UEQ, Threads mendapat skor di bawah rata-rata atau 25% hasil terendah, dalam hal daya tarik (0,70), kejelasan (0,62), efisiensi (0,57), akurasi (0,57), stimulasi (0,48) dan kebaruan (0,34). Selain itu, aplikasi Threads mendapat skor 51.325 pada Skala Kegunaan Sistem (SUS), yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut termasuk dalam kategori "Marginal" atau "OK" di antara pengguna Uji Kepuasan Pelanggan SUS. Meskipun sedikit di atas batas "Not Acceptable", skor ini mengindikasikan bahwa kegunaan aplikasi masih berada di bawah rata-rata dan memerlukan perbaikan signifikan. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Threads memiliki masalah kegunaan yang signifikan dan belum dapat diterima secara luas oleh pengguna. Untuk dianggap baik, aplikasi ini perlu mencapai skor di atas 70, yang menandakan kegunaan yang lebih baik dan lebih memuaskan bagi pengguna. Threads perlu meningkatkan desain antarmuka, kejelasan, efisiensi, dan inovasi untuk memperbaiki pengalaman pengguna. Perbaikan ini penting agar aplikasi lebih menarik dan dapat diterima secara luas oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan cakupan penelitian diperluas melampaui wilayah Pekanbaru. Dengan memperluas area penelitian, dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan dan pengalaman pengguna aplikasi Threads. Hal ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana faktor-faktor local mempengaruhi interaksi dan kepuasan pengguna, serta memberikan informasi yang lebih akurat bagi pengembangan aplikasi di tingkat nasional atau global.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rohmah and M. Ary, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire ( Studi kasus : pada Akulaku dan Kredivo Indonesia ) Departemen Sistem Informasi , Fakultas Teknologi Informasi , Industri keuanga," vol. 13, no. 1, 2021.
- [2] S. Aisyah, E. Saputra, N. Evrilyan Rozanda, and T. Khairil Ahsyar, "Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale," *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [3] N. Tri et al., "Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>
- [4] D. S. Fitriansyah and R. Riwinoto, "Analisis User Experience Web halal Batam Di Pusat Kajian Halal Politeknik Negeri Batam Menggunakan User Experience," *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 5, no. 2, pp. 67–76, 2021, doi: 10.30871/jamn.v5i2.3768.
- [5] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, "Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. HCI and Usability for Education and Work.," *Lncs*, vol. 5298, no. 4, p. 2007, 2007.
- [6] N. Nurzaman, N. Suarna, and W. Prihartono, "Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Threads Di Google Playstore Menggunakan Algoritma Naïve Bayes," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 8, no. 1, pp. 967–974, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i1.8708.
- [7] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [8] W. Buana and B. N. Sari, "Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course," *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
- [9] T. Khairil Ahsyar, U. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, J. H. Soebrantas Panam No, and R. -Indonesia, "Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation," *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. dan Ind.*, vol. 0, no. 0, pp. 163–170, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/7953>
- [10] M. A. Romli, "Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi," *Explore*, vol. 12, no. 1, pp. 50–56, 2021, [Online]. Available: <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/explore/article/view/526>
- [11] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, "Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale ( SUS ) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi ( JMS )," vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [12] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, "Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile," *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 369, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [13] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, and S. P. Tahalea, "Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 25–29, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i1.29289.
- [14] J. R. Lewis and J. Sauro, *Usability and User Experience: Design and Evaluation*, no. August 2021. 2021. doi: 10.1002/9781119636113.ch38.
- [15] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Items of the short version of the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Ueq*, p. 1, 2022, [Online]. Available: [https://www.ueq-online.org/Material/UEQS\\_Items.pdf](https://www.ueq-online.org/Material/UEQS_Items.pdf)
- [16] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 6, p. 103, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [17] R. Fasabuma, H. Tolle, and S. H. Wijoyo, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire ( UEQ ) dan Heuristic Evaluation ( HE )," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 1324–1332, 2020.
- [18] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "Pengujian Usability Aplikasi PeduliLindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus)," *J. Sist. Inf.*



dan Sains Teknol., vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.

- [19] T. K. Ahsyar, Hasanah, and Syaifullah, "Analisis Usability Integrated Academic Information System Menggunakan Metode Use Questionnaire," *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 49–54, 2019.
- [20] R. D. Darmawan and H. Rohman, "Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring," *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.36499/jinrpl.v4i1.4762.
- [21] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alike, "Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [22] A. Hinderks, M. Schrepp, F. J. Domínguez Mayo, M. J. Escalona, and J. Thomaschewski, "Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire," *Comput. Stand. Interfaces*, vol. 65, pp. 38–44, 2019, doi: 10.1016/j.csi.2019.01.007.
- [23] G. Permata Putra and M. N. Al Azam, "Analisis Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Musea Ar Dengan Metode System Usability Scale Dan User Experience Questionnaire," *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.)*, vol. 7, no. 3, pp. 2063–2070, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7043.
- [24] A. W. Cowley, "IUPS--a retrospective.," *Physiologist*, vol. 49, no. 3, pp. 171–173, 2006.
- [25] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, "Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ)," *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.

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

UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

## LAMPIRAN A

### BUKTI PENDAFTARAN JURNAL

© Hak cipta milik 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.



HOME ABOUT USER HOME SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > User Home

### User Home

#### JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)

Author 1 Active 0 Archive [New Submission]

#### My Account

- Show My Journals
- Edit My Profile
- Change My Password
- Logout



JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)  
ISSN 2540-8984

- Editorial Team
- Reviewer
- Focus and Scope
- Author Guidelines
- Publication Ethics
- Open Access Policy
- Withdrawal Policies
- Peer Review Process
- Online Submission
- Journal History
- Indexing
- Author(s) Fee
- Fast Track Review
- How to Register and Submit Article



HOME ABOUT USER HOME SEARCH CURRENT ARCHIVES ANNOUNCEMENTS

Home > User > Author > Active Submissions

### Active Submissions

ACTIVE ARCHIVE

ID	MM-DD SUBMIT	SEC	AUTHORS	TITLE	STATUS
6557	08-29		Ilhami, Ahsyar, Syaifulah, Fronita	ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN...	IN EDITING

1 - 1 of 1 Items

#### Start a New Submission

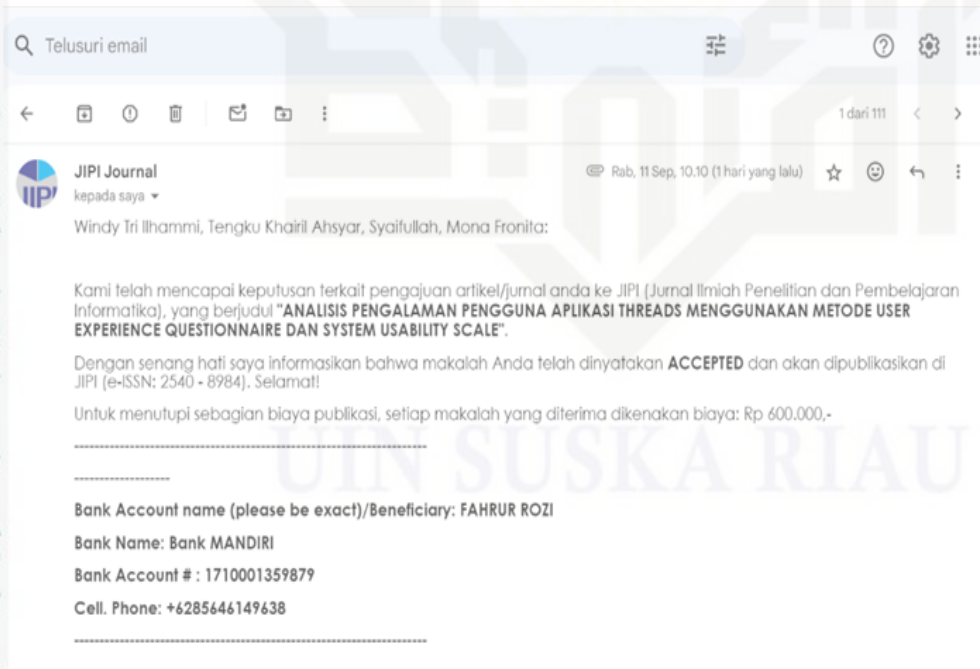
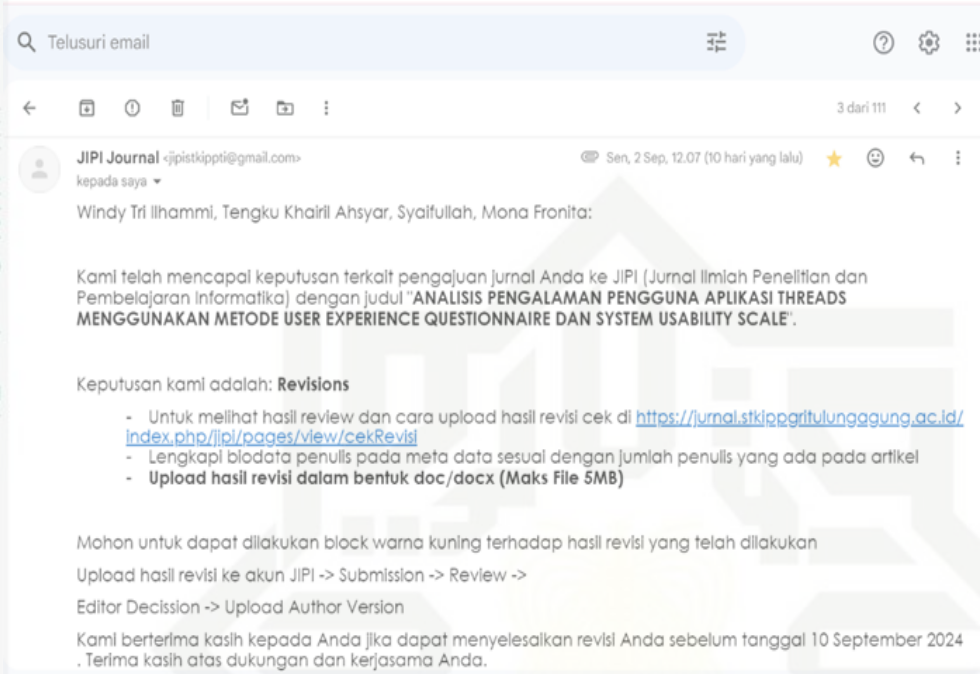
CLICK HERE to go to step one of the five-step submission process.

- Editorial Team
- Reviewer
- Focus and Scope
- Author Guidelines
- Publication Ethics
- Open Access Policy
- Withdrawal Policies
- Peer Review Process
- Online Submission
- Journal History

## LAMPIRAN B

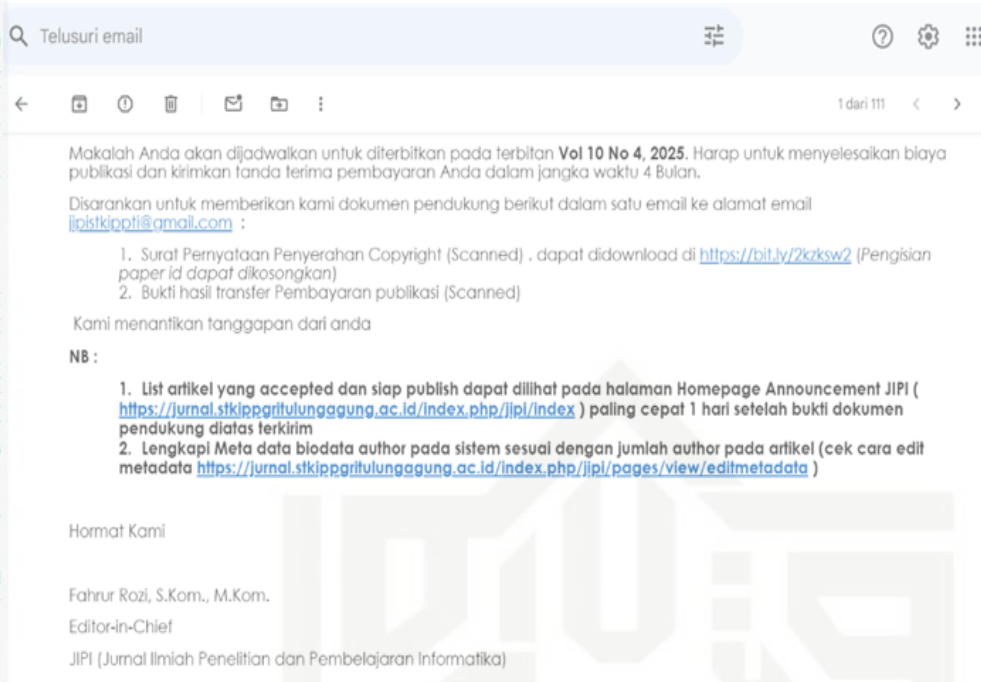
### BUKTI ACCEPTED AND EDITOR DECISION

- 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.



### Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

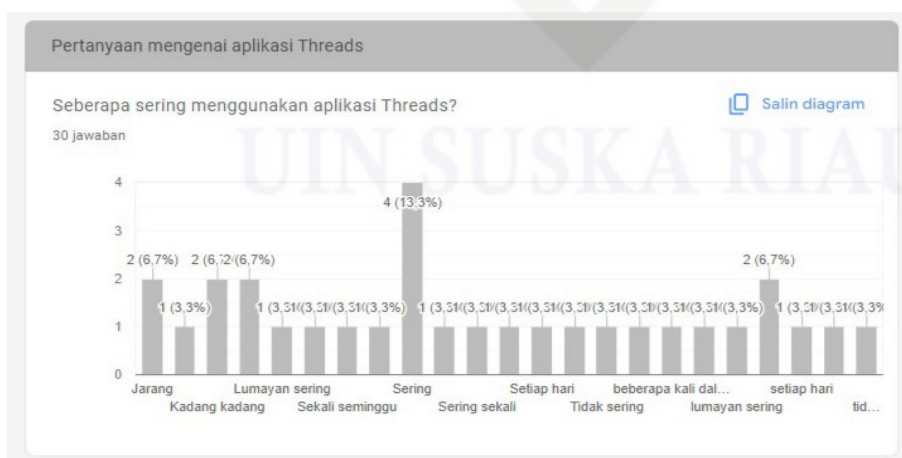
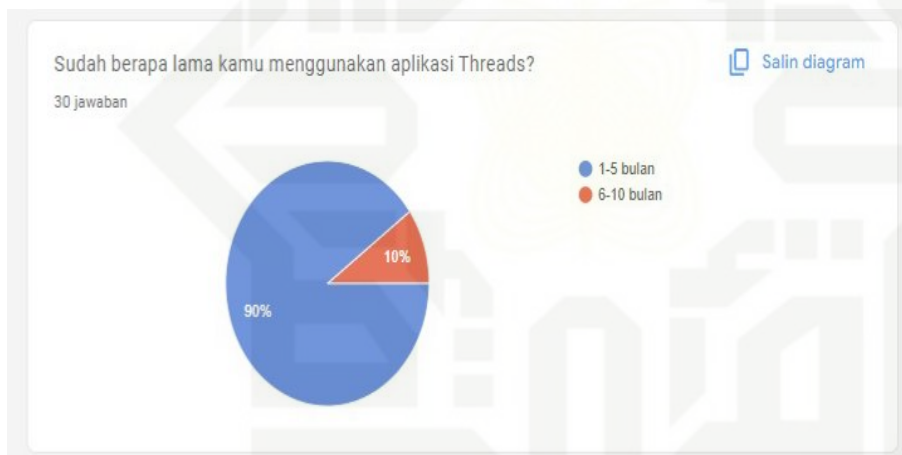
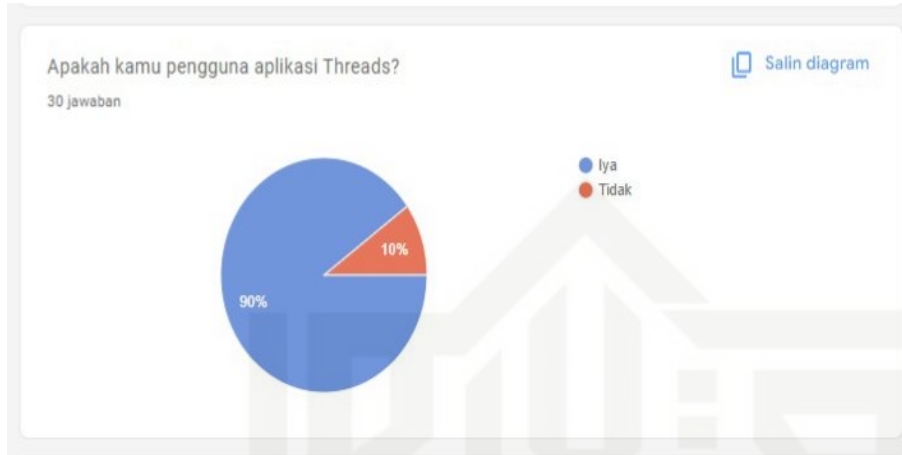
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan 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 C

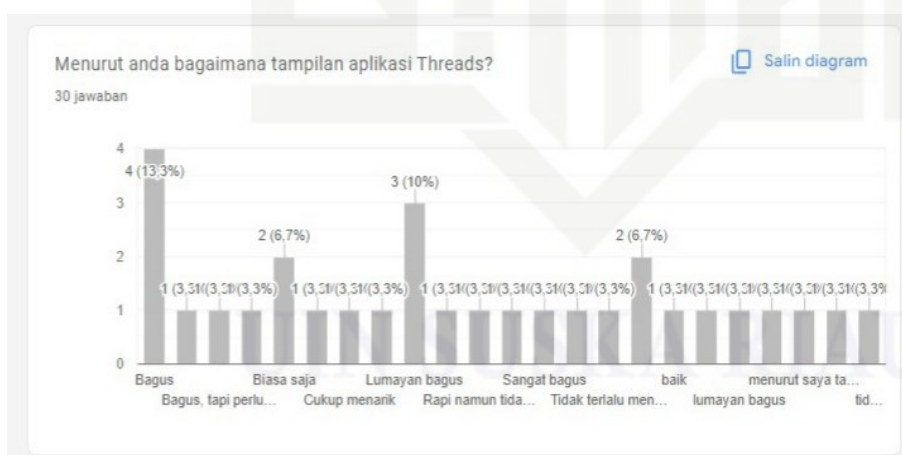
### HASIL SURVEI PERMASALAHAN

- 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.



**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 D

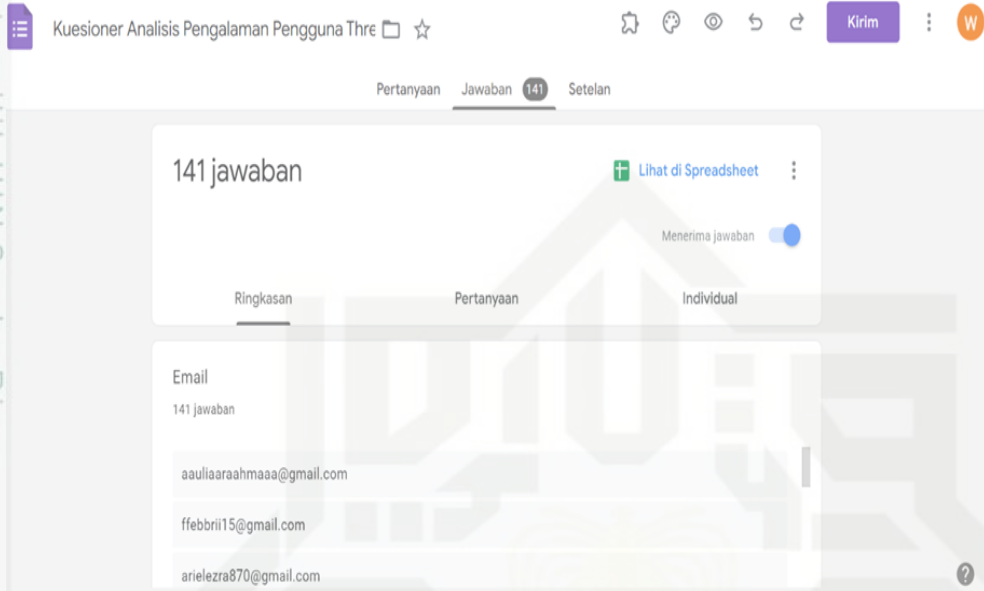
### DATA KUESIONER

© Hak cipta milik 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.



Kuesioner Analisis Pengalaman Pengguna Thre

Pertanyaan Jawaban 141 Setelan

141 jawaban

Lihat di Spreadsheet

Menerima jawaban

Ringkasan Pertanyaan Individual

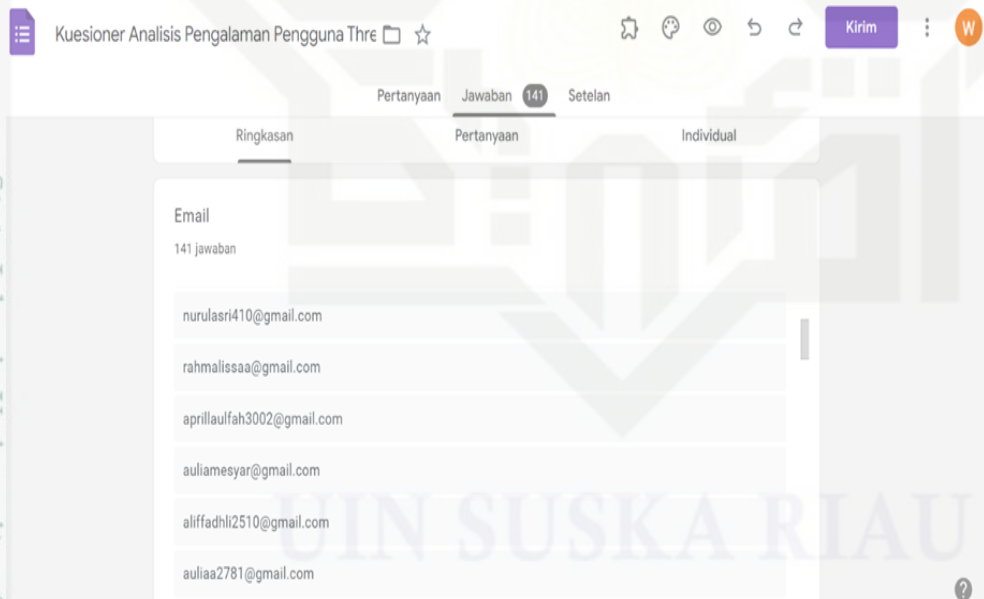
Email

141 jawaban

aauliaaraahmaaa@gmail.com

ffebrii15@gmail.com

arieleza870@gmail.com



Kuesioner Analisis Pengalaman Pengguna Thre

Pertanyaan Jawaban 141 Setelan

Ringkasan Pertanyaan Individual

Email

141 jawaban

nurulasri410@gmail.com

rahmalissaa@gmail.com

aprillaulfah3002@gmail.com

auliamesyar@gmail.com

aliffadhil2510@gmail.com

auliaa2781@gmail.com

## LAMPIRAN E

### DOKUMENTASI RESPONDEN



#### 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.

**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.



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Peneliti lahir di Tanjung Alam, Kabupaten Agam, Provinsi Sumatera Barat pada tanggal 13 Mei 2001 yang diberi nama Windy Tri Ilhammi. Anak dari pasangan Bapak Zamri dan Ibu Yelfita yang merupakan anak ketiga dari 3 bersaudara. Pendidikan yang ditempuh peneliti dimulai dari TK Islam Darul Makmur Sungai Rotan Kabupaten Agam pada tahun 2007. Selanjutnya peneliti meneruskan Sekolah Dasar di SD Islam Darul Makmur pada tahun 2008-2014. Kemudian melanjutkan Sekolah Menengah Pertama di MTsN 2 Bukittinggi pada tahun 2014-2017, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas di SMAN 5 Bukittinggi pada tahun 2017-2020 dengan jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial. Kemudian pada tahun 2020 melanjutkan pendidikan Sarjana Strata 1 (S1) Program Studi Sistem Informasi di Perguruan Tinggi Negeri UIN Sultan Syarif Kasim Riau yang terletak di Kota Pekanbaru pada tahun 2020-2024. Selama perkuliahan peneliti aktif dalam mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh kampus maupun di luar kampus. Pada penelitian Tugas Akhir ini peneliti mengambil judul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Threads* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* dan *System Usability Scale*”.

### 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.