

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.

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(UEQ)

TUGAS AKHIR

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



Oleh:

JUANDA ALRA BAYE

12250311085



UIN SUSKA RIAU

FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

PEKANBARU

2026

LEMBAR PERSETUJUAN
EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX
MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE(UEQ)

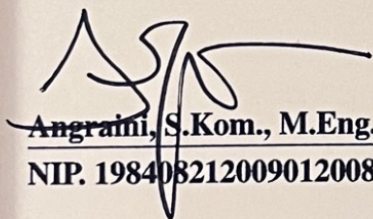
TUGAS AKHIR

Oleh:

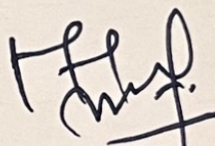
JUANDA ALRA BAYE
12250311085

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 07 Januari 2026

Ketua Program Studi


Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D.
NIP. 198408212009012008

Pembimbing


Megawati, S.Kom., MT.
NIP. 198305012023212029

LEMBAR PENGESAHAN
EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX
MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE(UEQ)

TUGAS AKHIR

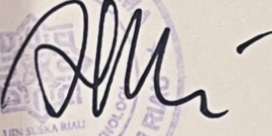
Oleh:

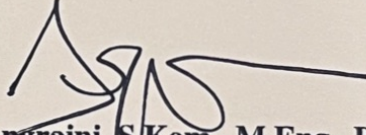
JUANDA ALRA BAYE
12250311085

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 07 Januari 2026

Pekanbaru, 07 Januari 2026

Mengesahkan,

Dekan

Dr. Yuslenita Muda, M.Sc.
NIP. 197701032007102001

Ketua Program Studi

Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D.
NIP. 198408212009012008

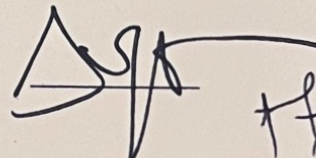
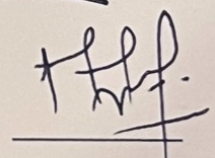
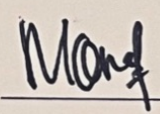
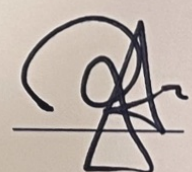
DEWAN PENGUJI:

Ketua : Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D.

Sekretaris : Megawati, S.Kom., MT.

Anggota 1 : Mona Fronita, S.Kom., M.Kom.

Anggota 2 : M. Jazman, S.Kom., M.Infosys.

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Juanda Aira Baye
NIM : 12250311085
Tempat/Tgl. Lahir : Padang / 29 - Juni - 2003
Fakultas/Pascasarjana : Sains dan teknologi
Prodi : Sistem Informasi
Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:
Evaluasi User Experience Pada Aplikasi IFlux Menggunakan
Metode User Experience Questionnaire (UEQ)

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, 15 - 01 - 2026
Yang membuat pernyataan



NIM : 12250311085

* pilih salah satu sesuai jenis karya tulis



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 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 penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis 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 universitas. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

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, 15 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,

JUANDA ALRA BAYE

NIM. 12250311085

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

Alhamdulillah Rabbil ‘Alamin, segala puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala limpahan nikmat, rahmat, dan karunia-Nya yang tak terhingga, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa peneliti haturkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Shallallahu ‘Alaihi Wa Sallam, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau hingga akhir zaman, dengan harapan semoga kita semua senantiasa memperoleh syafaat-Nya di dunia maupun di akhirat. Aamiin Ya Rabbal ‘Alamin.

Dengan penuh rasa syukur dan kebanggaan, peneliti menyusun Tugas Akhir ini sebagai salah satu bentuk pencapaian akademik dalam menempuh pendidikan pada jenjang Strata Satu. Tugas Akhir ini tidak hanya merupakan hasil dari proses belajar, kerja keras, dan dedikasi yang telah dilalui, tetapi juga menjadi wujud penghargaan dan ungkapan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, doa, serta kasih sayang tanpa henti.

Kepada Bapak Ali Amri dan Ibu Sri Rahayu yang peneliti cintai dan hormati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas peran, perhatian, dan dukungan yang telah diberikan selama perjalanan pendidikan ini. Tanpa doa, bimbingan, serta dorongan moral dari bapak dan ibu, peneliti tidak akan mampu mencapai tahap ini. Semangat, kehadiran, dan pengorbanan yang bapak dan ibu berikan senantiasa menjadi sumber kekuatan dan motivasi bagi peneliti, sehingga setiap tantangan dan kesulitan yang dihadapi dapat dilalui dengan penuh keteguhan.

Karya Tugas Akhir ini peneliti persembahkan sebagai wujud bakti, rasa hormat, dan ungkapan terima kasih yang tulus kepada bapak dan ibu tercinta. Terima kasih yang tak terhingga atas segala cinta, pengorbanan, kesabaran, serta ketulusan dalam membesarkan dan mendidik peneliti hingga dapat meraih gelar sarjana sebagaimana yang diimpikan. Tidak ada suatu apa pun di dunia ini yang mampu membalas seluruh jasa dan perjuangan bapak dan ibu. Selain itu, peneliti juga menyampaikan terima kasih kepada kakak dan adek tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, dan doa selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

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.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “Evaluasi User Experience pada Aplikasi iFlix Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti telah memperoleh banyak dukungan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, peneliti menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Hj. Leny Nofianti, M.S., S.E., M.Si., Ak., CA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Yuslenita Muda, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, masukan, serta motivasi kepada peneliti selama masa perkuliahan.
4. Ibu Dr. Rice Novita, S.Kom., M.Kom, selaku Sekretaris Program Studi Sistem Informasi.
5. Ibu Angraini, S.Kom., M.Eng., Ph.D., selaku Ketua Sidang yang telah banyak memberikan arahan, saran, serta nasihat yang bermanfaat.
6. Ibu Megawati, S.Kom., M.T, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah dengan sabar memberikan bimbingan, bantuan, serta nasihat selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.
7. Ibu Mona Fronita, S.Kom., M.Kom, selaku Dosen Penguji I yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta motivasi dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.
8. Bapak M. Jazman, S.Kom., M.InfoSys, selaku Dosen Penguji II yang telah memberikan banyak masukan, arahan, serta motivasi dalam penyempurnaan Tugas Akhir ini.
9. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc, selaku Pembimbing Kerja Praktek yang telah memberikan arahan, saran, serta nasihat yang berharga.
10. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada peneliti selama masa perkuliahan.

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.

11. Teristimewa kepada Mama Sri Rahayu dan Papa Ali Amri, sosok luar biasa dalam kehidupan peneliti. Terima kasih atas keteguhan, cinta, pengorbanan, serta doa yang tiada henti sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
12. Kakak dan adik tercinta, Kakak Febbyola Alyu Saputri dan Adik Aura Ramadhani. Terima kasih atas doa, dukungan, serta kehadiran yang selalu menjadi sumber semangat dan kebahagiaan bagi peneliti.
13. Seseorang yang istimewa dan tidak dapat disebutkan namanya, terima kasih telah menemani peneliti sejak pertengahan semester hingga akhir masa perkuliahan dengan selalu memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
14. Sahabat peneliti dalam Grup P'satir, terima kasih atas tawa, kebersamaan, dan dukungan yang tak ternilai.
15. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2022 dan Kelas C Program Studi Sistem Informasi.
16. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu. Terima kasih telah memberikan bantuan besar dalam pelaksanaan dan penyelesaian penelitian Tugas Akhir ini.

Semoga seluruh dukungan, doa, dan bantuan yang telah diberikan selama ini menjadi amal kebajikan dan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih memiliki keterbatasan dan belum sepenuhnya sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang. Kritik dan saran dapat disampaikan melalui alamat surel 12250311085@students.uin-suska.ac.id. Akhir kata, peneliti berharap semoga Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan berbagai pihak yang membutuhkan. Peneliti mengucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuh.

Pekanbaru, 15 Januari 2026

Penulis,

JUANDA ALRA BAYE

NIM. 12250311085



EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFlix MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE(UEQ)

JUANDA ALRA BAYE
NIM: 12250311085

Tanggal Sidang: 07 Januari 2026
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

Perkembangan layanan video on demand (VoD) menyebabkan meningkatnya persaingan antar aplikasi streaming, sehingga evaluasi pengalaman pengguna (user experience) menjadi aspek penting dalam menilai kualitas suatu aplikasi. iFlix sebagai salah satu aplikasi layanan streaming perlu dianalisis untuk mengetahui tingkat kualitas pengalaman pengguna yang dihasilkan. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi user experience pada aplikasi iFlix menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan melibatkan 96 responden pengguna aplikasi iFlix. Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner UEQ yang mencakup enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Selain itu, data kualitatif diperoleh melalui wawancara sebagai data pendukung. Data dianalisis menggunakan nilai mean, variance, dan standard deviation, serta dibandingkan dengan dataset benchmark UEQ. Hasil penelitian menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ berada pada kategori normal dengan kecenderungan positif. Dimensi Attractiveness memperoleh nilai rata-rata tertinggi, sedangkan dimensi Perspicuity, Efficiency, dan Dependability menunjukkan nilai yang lebih rendah dan mendekati netral. Hasil benchmark UEQ menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi berada pada kategori Below Average dan Bad. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi iFlix telah memberikan pengalaman pengguna yang dapat diterima, namun masih memerlukan peningkatan pada aspek kejelasan antarmuka, efisiensi interaksi, dan keandalan sistem agar kualitas user experience dapat ditingkatkan secara optimal.

Kata Kunci: aplikasi iFlix, pengalaman pengguna, User Experience Questionnaire (UEQ), video on demand

EVALUATION OF USER EXPERIENCE ON THE IFLIX APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD

JUANDA ALRA BAYE
NIM: 12250311085

Date of Final Exam: Januari 07th 2026
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

The development of video on demand (VoD) services has intensified competition among streaming applications, making the evaluation of user experience an important aspect in assessing application quality. iFlix, as one of the streaming service applications, needs to be evaluated to determine the extent to which it meets users' needs and expectations. This study aims to evaluate the user experience of the iFlix application using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. This research adopts a quantitative approach involving 96 respondents who are users of the iFlix application. Data were collected through the UEQ questionnaire, which consists of six user experience dimensions: Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, and Novelty. In addition, qualitative data were obtained through interviews to support and clarify the quantitative findings. The collected data were analyzed using mean, variance, and standard deviation values and were further compared with the UEQ benchmark dataset. The results indicate that all UEQ dimensions fall within the normal category with a positive tendency. The Attractiveness dimension obtained the highest mean value, while Perspicuity, Efficiency, and Dependability showed lower values close to neutral. The UEQ benchmark results reveal that most dimensions are categorized as Below Average and Bad. These findings suggest that although the iFlix application provides an acceptable level of user experience, improvements are still required in interface clarity, interaction efficiency, and system reliability to achieve a more optimal user experience.

Keywords: *iFlix application, user experience, User Experience Questionnaire (UEQ), video on demand*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR SINGKATAN	xvi
1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
2 LANDASAN TEORI	6
2.1 Aplikasi Iflix	6
2.1.1 Tampilan Aplikasi Iflix	7
2.2 Streaming	10
2.3 User Experience (UX)	11
2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)	12

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

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.

2.5	Penelitian Terdahulu	16
3	METODOLOGI PENELITIAN	28
3.1	Tahap Pendahuluan	29
3.1.1	Menentukan Topik	29
3.1.2	Menentukan Objek Penelitian	29
3.1.3	Menentukan Subjek Penelitian	30
3.2	Tahap Perencanaan	30
3.2.1	Mengidentifikasi Masalah	30
3.2.2	Merumuskan Masalah, Tujuan, Batasan, dan Manfaat . . .	32
3.2.3	Menentukan Data yang Diperlukan	32
3.3	Tahap Pengumpulan Data	33
3.3.1	Observasi	33
3.3.2	Studi Literatur	33
3.3.3	Menentukan Sampel Penelitian	33
3.3.4	Menentukan Karakteristik Responden	35
3.3.5	Membuat Kuesioner	36
3.3.6	Menyebarkan Kuesioner	37
3.4	Tahap Analisis Data	38
3.5	Menganalisis Responden	38
3.6	Mengolah Data Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) .	38
3.7	Tahap Dokumentasi	39
3.7.1	Menulis Laporan Tugas Akhir	39
3.7.2	Mempresentasikan Hasil Penelitian	39
4	HASIL DAN ANALISA	40
4.1	Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Iflix	40
4.2	Analisis Tampilan dan Antarmuka Aplikasi iFlix	41
4.3	Analisi Data	43
4.4	Analisis Responden	44
4.5	Evaluasi Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)	49
4.5.1	Transformasi Hasil Jawaban Responden User Experience Questionnaire (UEQ)	51
4.5.2	Koefisien Cronbach Alpha	52
4.5.3	Rata-rata Hasil Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ)	54



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

4.5.4	Hasil Rata-rata Skala User Experience Questionnaire (UEQ)	57
4.5.5	Pragmatic dan Hedonic Quality	61
4.5.6	Hasil Benchmark User Experience Questionnaire (UEQ) . .	62
4.6	Hasil UEQ Berdasarkan Wawancara dan Penelitian Terdahulu . . .	66

5	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN A	RATING APLIKASI IFLIX	A - 2
LAMPIRAN B	PENYEBARAN KUESIONER	B - 1
LAMPIRAN C	WAWANCARA RESPONDEN	C - 1
LAMPIRAN D	WAWANCARA RESPONDEN	D - 1
LAMPIRAN E	WAWANCARA RESPONDEN	E - 1
LAMPIRAN F	DOKUMENTASI WAWANCARA BERSAMA RESPONDEN	F - 1
LAMPIRAN G	KUESIONER DATA RESPONDEN	G - 1
LAMPIRAN H	KUESIONER USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)	H - 1
LAMPIRAN I	DATA KRITERIA JAWABAN RESPONDEN	I - 1
LAMPIRAN J	DATA MENTAH JAWABAN RESPONDEN	J - 1
LAMPIRAN K	DATA TRANSFORMED JAWABAN RESPONDEN	K - 1
LAMPIRAN L	KENDALA TAMPILAN APLIKASI IFLIX	L - 1

DAFTAR GAMBAR

© 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.

2.1	Tampilan Aplikasi Iflix	7
2.2	Pengunjung Aplikasi Iflix	8
2.3	Rating Aplikasi Iflix	8
2.4	Rating Aplikasi Iflix	9
2.5	Struktur Skala UEQ	15
2.6	Kuesioner UEQ	16
3.1	Metodologi Penelitian	28
4.1	Diagram Jenis Kelamin	46
4.2	Diagram Usia	47
4.3	Diagram Intensitas Penggunaan	49
4.4	Koefisien Reliabilitas Cronbach Alpha	53
4.5	Rata-rata Hasil UEQ	55
4.6	Grafik Rata-rata Hasil UEQ	57
4.7	Hasil Rata-rata Skala UEQ	58
4.8	Grafik Hasil Rataan Skala UEQ	60
4.9	Hasil Kualitas Pragmatic dan Hedonic UEQ	61
4.10	Grafik Hasil Benchmark UEQ	65

DAFTAR TABEL

2.1	Penelitian Terdahulu	17
3.1	Identifikasi Masalah pada Aplikasi iFlix	30
3.2	Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ)	36
4.1	Perbedaan Tampilan dan Fitur Aplikasi iFlix pada Pengguna Free dan VIP	42
4.2	Tabel Jawaban Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) . .	50
4.3	Transformasi Skala Penilaian UEQ	51
4.4	Hasil Benchmark UEQ	63

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 SINGKATAN

UX	: User Experience (Pengalaman Pengguna)
UI	: User Interface (Antarmuka Pengguna)
UEQ	: User Experience Questionnaire
UEQ+	: User Experience Questionnaire Plus
VoD	: Video on Demand
SVOD	: Subscription Video on Demand
OTT	: Over-The-Top
CSI	: Customer Satisfaction Index
IPA	: Importance Performance Analysis
SUS	: System Usability Scale
UMUX	: Usability Metric for User Experience
ISO	: International Organization for Standardization
KP	: Kerja Praktek
TA	: Tugas Akhir
VIP	: Very Important Person (Pengguna Berlangganan Premium)
PC	: Personal Computer
TV	: Television



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat dalam dua dekade terakhir telah mendorong perubahan signifikan pada cara masyarakat mengakses berbagai layanan digital. Peningkatan jumlah pengguna internet dan pesatnya adopsi perangkat seluler membuat masyarakat semakin bergantung pada platform digital untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka (*Cisco Annual Internet Report*, 2018-2023). Kondisi ini menjadi pendorong utama pertumbuhan industri Video on Demand (VoD) dan layanan streaming, yang memungkinkan pengguna menikmati konten secara fleksibel tanpa terikat waktu dan lokasi tertentu (Wijaya, Rahmanto, dan Naini, 2022). Di Indonesia sendiri, pilihan layanan streaming berkembang pesat seiring meningkatnya minat masyarakat terhadap konten digital, termasuk berbagai platform Subscription Video on Demand (SVOD) yang bersaing dalam menawarkan akses hiburan yang mudah dan beragam (Puspita dkk., 2021).

Menurut (Pradsmadji dan Irwansyah, 2020), layanan Video-on-Demand merupakan bentuk penyampaian konten digital yang memanfaatkan teknologi internet untuk memberikan akses hiburan secara fleksibel kepada pengguna. Layanan streaming mendorong pertumbuhan industri hiburan digital melalui inovasi teknologi yang memungkinkan penyedia konten menawarkan tayangan yang lebih mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pengguna modern (Velaroni, Hidayat, Hermawan, Manajemen, dan dan Bisnis Universitas Trisakti, 2025). Pengguna kini dapat menikmati layanan hiburan modern seperti film, serial, dan konten lokal melalui berbagai aplikasi streaming yang menekankan kemudahan, kenyamanan, serta efisiensi dalam proses pengaksesan (Martalisa, Saputro, Nugrahadi, Abadi, dan Budiman, 2024). Di Indonesia, salah satu platform layanan streaming yang berkembang adalah iFlix, yang dikenal sebagai aplikasi yang mudah diterima masyarakat dan bersaing di pasar hiburan digital (Kaha, 2018).

Layanan streaming memungkinkan pengguna untuk mengakses konten hiburan kapan saja dan di mana saja melalui perangkat seluler seperti smartphone, tablet, maupun smart TV. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi streaming memungkinkan pengguna untuk menonton berbagai jenis konten sesuai preferensi mereka (Kaha, 2018). Selain itu, teknologi streaming yang semakin canggih mendukung kualitas tayangan yang stabil dan responsif, sehingga pengguna dapat menikmati pengalaman menonton yang lebih nyaman (Astriani, Indah, Utari,

Syahnani, dan Informasi, 2024). Dalam beberapa tahun terakhir, adopsi layanan Video-on-Demand dan platform streaming meningkat secara signifikan di berbagai negara, termasuk Indonesia (Velaroni dkk., 2025).

Menurut riset (Velaroni dkk., 2025), penggunaan layanan streaming di Indonesia berkembang pesat dengan pertumbuhan pengguna yang konsisten dalam beberapa tahun terakhir. Penetrasi layanan Video-on-Demand di Indonesia juga terlihat meningkat seiring konsumsi konten digital melalui perangkat seluler (Pradsmadji dan Irwansyah, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa industri layanan streaming semakin kompetitif dengan hadirnya berbagai platform seperti Netflix, Disney+ Hotstar, WeTV, dan iFlix sebagai penyedia konten hiburan digital yang terus bertambah penggunanya (Indriani, Ahsyar, Syaifullah, dan Fronita, 2024).

Aplikasi iFlix pertama kali diperkenalkan sebagai platform streaming yang berfokus pada penyediaan konten lokal dan regional yang mudah diakses oleh pengguna Asia Tenggara. Peluncuran layanan ini merupakan bagian dari perkembangan industri hiburan digital yang menyediakan pilihan menonton yang lebih relevan bagi generasi muda (Velaroni dkk., 2025). Pengguna muda cenderung menginginkan akses hiburan yang cepat, praktis, dan personal (Annisa, Jaya, dan Surmiati, 2022). Dalam era digital dengan paparan informasi yang sangat luas, pengguna membutuhkan platform yang mampu menyajikan konten secara ringkas dan mudah digunakan (Pradsmadji dan Irwansyah, 2020). Oleh karena itu, iFlix berupaya menghadirkan pengalaman menonton yang lebih baik melalui fitur yang mudah dipahami dan antarmuka yang mendukung kebutuhan pengguna (Astriani dkk., 2024).

Evaluasi kualitas sistem dan layanan perlu dilakukan apabila aplikasi streaming tidak memberikan pengalaman sesuai harapan. Gangguan kenyamanan, seperti kesulitan menemukan fitur atau tampilan yang kurang jelas, dapat menurunkan pengalaman pengguna (Astriani dkk., 2024). Jika kondisi tersebut berlangsung lama, kualitas pengalaman hedonis pengguna menurun dan pengguna dapat beralih ke platform lain (Hassenzahl dan Tractinsky, 2006). Oleh karena itu, evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi iFlix penting untuk mengetahui kualitas penggunaan dan aspek mana yang perlu diperbaiki (Kaha, 2018). Menurut (Purbosari, 2020), hasil evaluasi kepuasan pengunjung pada Website iFlix menunjukkan bahwa kualitas layanan platform tersebut masih belum optimal dan memerlukan perbaikan pada beberapa aspek pelayanan. Namun, penelitian tersebut berfokus pada platform berbasis website dan belum mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi iFlix yang digunakan melalui perangkat seluler. Selain itu, evaluasi pengalaman pengguna aplikasi iFlix menggunakan metode User Experi-

ence Questionnaire (UEQ) sebagai instrumen pengukuran yang terstruktur masih belum banyak dilakukan. Temuan ini mengindikasikan bahwa kenyamanan dan kepuasan pengguna menjadi faktor penting yang perlu diperhatikan dalam pengembangan platform iFlix, sehingga evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi iFlix menjadi relevan untuk dilakukan.

Metode User Experience Questionnaire (UEQ) merupakan alat evaluasi untuk mengukur persepsi pengguna terhadap pengalaman penggunaan aplikasi (Fariha dkk., n.d.). UEQ menilai pengalaman pengguna melalui enam skala: daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Proses penilaian UEQ menghasilkan kategori interpretasi seperti buruk, di bawah rata-rata, baik, dan sangat baik (Maricar, Pramana, dan Putri, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya relevan dengan topik ini, seperti (Feriano, Oktadini, Meiriza, Sevtiyuni, dan Putra, 2023) yang mengevaluasi aplikasi Disney+ Hotstar dan menemukan bahwa aspek attractiveness dan efficiency mendapat skor tertinggi. Aplikasi tersebut memperoleh nilai positif di seluruh dimensi UEQ. Penelitian lain oleh (Putu, Wesnawa, Amelia, dan Humala, 2025) mengenai aplikasi WeTV juga menyimpulkan bahwa UEQ adalah instrumen efisien yang mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai pengalaman pengguna melalui enam dimensinya. Kelengkapan skala UEQ dan tersedianya alat bantu analisis menjadikan metode ini unggul untuk evaluasi aplikasi digital (Putu dkk., 2025).

Berdasarkan kajian terhadap penelitian terdahulu, diketahui bahwa evaluasi pengalaman pengguna pada layanan streaming telah banyak dilakukan dengan menggunakan berbagai pendekatan dan objek penelitian. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut berfokus pada platform streaming selain iFlix atau hanya meninjau aspek kepuasan pengguna pada layanan berbasis website. Penelitian yang secara khusus mengevaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi iFlix menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) secara menyeluruh, khususnya dalam konteks pengguna di Indonesia, masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut melalui pengukuran enam dimensi pengalaman pengguna UEQ yang didukung oleh data kuantitatif dan wawancara sebagai data pendukung, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai kualitas user experience aplikasi iFlix serta menjadi dasar dalam penyusunan rekomendasi perbaikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Evaluasi User Experience pada Aplikasi iFlix Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”.

1.2 Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengevaluasi user experience pada aplikasi Iflix menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah tugas akhir ini adalah:

1. Penelitian ini mengevaluasi tingkat user experience aplikasi iFlix menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ).
2. Responden dalam penelitian ini adalah pengguna aplikasi IFlix yang ditentukan berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Lemeshow 1997.
3. Data yang digunakan adalah data yang didapatkan dari hasil kuesioner terhadap masyarakat yang pernah menggunakan aplikasi Iflix.
4. Tools yang digunakan pada User Experience Questionnaire yaitu UEQ Data Analysis Tools versi 12.

1.4 Tujuan

Tujuan tugas akhir ini adalah:

1. Mengevaluasi aplikasi Iflix dari segi user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).
2. Mengetahui hasil uji user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

1.5 Manfaat

Manfaat tugas akhir ini adalah Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan evaluasi user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), serta memberikan rekomendasi perbaikan terhadap permasalahan experience yang ditemukan pada aplikasi iFlix.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini menguraikan sistematika penulisan menjadi lima bab. Gambaran dari masing-masing isi bab tersebut adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Pada Bab 1 ini berisi pendahuluan yang menggambarkan tentang latar belakang menjelaskan mengenai perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan dalam laporan Tugas Akhir.

BAB 2. LANDASAN TEORI



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.

Pada Bab II ini dijelaskan secara teoritis mengenai konsep dan teori yang mendukung penelitian terkait Evaluasi User experience pada Aplikasi Iflix menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). Teoriteori yang dibahas dalam bab ini mencakup konsep user experience dan serta penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Pada Bab 3 ini Bab ini memaparkan mengenai tentang alur penelitian penulis mulai dari pengumpulan data hingga pengolahan datanya.

BAB 4. HASIL DAN ANALISA

Pada Bab IV memaparkan hasil perhitungan UEQ serta analisis terhadap user experience aplikasi Iflix berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari responden.

BAB 5. PENUTUP

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan, penutup dari tugas akhir yang dibuat serta saran untuk penelitian yang akan datang.

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.

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

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Aplikasi Iflix

Iflix merupakan layanan streaming video digital yang dikembangkan dan diluncurkan pada tahun 2014 di Kuala Lumpur, Malaysia, sebagai platform penyedia konten Video on Demand (VoD) untuk kawasan Asia Tenggara (*Iflix launches*, n.d.; Wijaya dkk., 2022). Peluncuran platform ini merupakan bagian dari perkembangan layanan over-the-top (OTT) yang pada saat itu mulai memasuki pasar Asia melalui model distribusi konten berbasis internet. Menurut (Wijaya dkk., 2022), pertumbuhan layanan OTT di kawasan Asia dipengaruhi perubahan pola konsumsi media digital yang semakin mengandalkan internet.

Pada tahun 2020, iFlix diakuisisi oleh Tencent Holdings sebagai langkah strategis perusahaan tersebut dalam memperkuat portofolio layanan digital di kawasan Asia Pasifik (Mani dkk., 2023). Akuisisi ini membawa perubahan signifikan pada struktur kepemilikan dan integrasi teknologi, karena Tencent mengoperasikan sejumlah layanan streaming lainnya, termasuk WeTV. Integrasi ini memberikan akses terhadap infrastruktur konten yang lebih luas, termasuk dukungan server, teknologi kompresi video, dan jaringan distribusi konten yang sebelumnya telah diterapkan pada layanan milik Tencent.

Menurut dokumentasi resmi iFlix (2019), platform ini dapat diakses melalui perangkat smartphone, tablet, laptop/PC, dan smart TV, dengan menyediakan dua tipe layanan, yaitu layanan gratis berbasis iklan (ad-supported) serta layanan premium berlangganan yang menawarkan pengalaman menonton tanpa iklan dengan kualitas pemutaran video yang lebih stabil. Dokumentasi tersebut juga menyebutkan bahwa iFlix menyediakan fitur offline download, rekomendasi konten berbasis preferensi pengguna, serta metode pembayaran digital yang mendukung opsi lokal untuk pasar Indonesia (*Iflix launches*, n.d.).

(Velaroni dkk., 2025) menjelaskan bahwa preferensi penonton layanan Video on Demand dipengaruhi oleh kelengkapan konten, kualitas video, dan kesesuaian tayangan dengan kebutuhan pengguna. Hal ini selaras dengan temuan bahwa pengguna layanan streaming di Asia Tenggara cenderung memilih platform yang menyediakan konten relevan dengan konteks budaya lokal (Wijaya dkk., 2022). Dengan demikian, strategi kurasi konten iFlix yang memadukan konten internasional, regional, dan lokal dapat dipahami sebagai bagian dari upaya untuk meningkatkan daya saing di pasar VoD.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

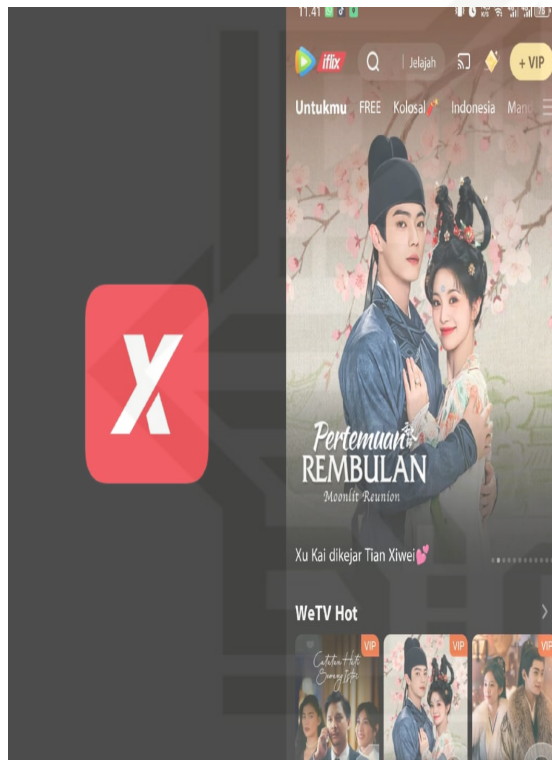
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- 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.

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

Dengan karakteristik layanan berbasis konten dan interaksi pengguna yang intensif, aplikasi seperti iFlix memerlukan evaluasi dari perspektif pengalaman pengguna untuk mengetahui apakah desain antarmuka, alur navigasi, dan kualitas interaksi telah sesuai dengan kebutuhan dan harapan pengguna. Evaluasi ini penting dilakukan karena model layanan VoD bergantung pada kenyamanan akses, kemudahan menemukan konten, dan stabilitas pengalaman menonton, sebagaimana dijelaskan dalam penelitian terkait layanan digital oleh (Pradsmadji dan Irwansyah, 2020; Velaroni dkk., 2025).

2.1.1 Tampilan Aplikasi Iflix



Gambar 2.1. Tampilan Aplikasi Iflix

(iflix: Asian & Local Dramas - Aplikasi di Google Play, 2025)

Tampilan aplikasi iFlix dapat dilihat pada Gambar 2.1. Gambar tersebut digunakan sebagai representasi visual dari struktur halaman beranda yang menjadi bagian awal interaksi pengguna dengan aplikasi. Tampilan tersebut menunjukkan penyusunan elemen antarmuka yang terdiri atas menu navigasi utama, kategori konten, serta rekomendasi tayangan. Visualisasi ini relevan dalam konteks penelitian karena antarmuka merupakan aspek yang berkaitan langsung dengan kemudahan penggunaan dan persepsi awal pengguna terhadap aplikasi (iflix: Asian & Local

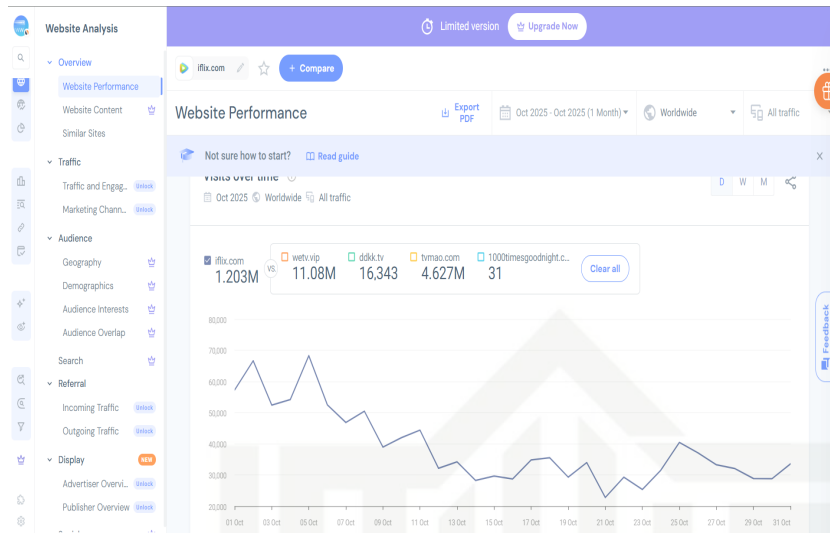
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Dramas - Aplikasi di Google Play, 2025).



Gambar 2.2. Pengunjung Aplikasi Iflix
(iflix: Asian & Local Dramas - Similar Website, 2025)

Pengunjung Aplikasi Iflix dapat dilihat pada Gambar 2.2 berdasarkan data SimilarWeb untuk periode Oktober 2025. Berdasarkan grafik tersebut, situs iFlix.com tercatat memperoleh 1.203.000 kunjungan bulanan pada periode tersebut (iflix: Asian & Local Dramas - Similar Website, 2025). Data tersebut memberikan konteks tambahan mengenai tingkat interaksi pengguna terhadap layanan iFlix melalui kanal berbasis web. Informasi ini bersifat melengkapi karena menunjukkan aktivitas pengguna pada platform lain yang masih berada dalam ekosistem layanan yang sama.



Gambar 2.3. Rating Aplikasi Iflix
(iflix: Asian & Local Dramas - Aplikasi di Google Play, 2025)

Rating Aplikasi Iflix pada Google Play Store dapat dilihat pada Gambar 2.3.

Berdasarkan informasi yang tercantum pada halaman tersebut, aplikasi memperoleh rating 3,9 dari 5 dengan total 620.747 penilaian. Data tersebut menggambarkan jumlah pengguna yang telah memberikan penilaian melalui perangkat Android. Nilai numerik tersebut diposisikan sebagai indikator konteks yang menunjukkan bagaimana pengguna memberikan respons terhadap aplikasi melalui platform distribusi resmi. Informasi ini digunakan sebagai gambaran pendukung untuk memahami persepsi pengguna sebelum dilakukan pengukuran formal melalui instrumen penelitian.



Gambar 2.4. Rating Aplikasi Iflix

(App iflix: Asian & Local Dramas - App Store, 2025)

Rating aplikasi iFlix pada App Store dapat dilihat pada Gambar 2.4. Pada platform tersebut, aplikasi memperoleh rating 4,3 dari 5 berdasarkan 12.000 penilaian pengguna perangkat iOS. Penyajian data dari dua platform distribusi ini memberikan ilustrasi mengenai variasi penilaian yang diberikan pengguna berdasarkan ekosistem perangkat yang digunakan. Perbedaan rating antara kedua platform tersebut dapat mencerminkan variasi pengalaman teknis yang dialami pengguna pada konfigurasi perangkat yang berbeda, meskipun penilaian tersebut tidak digunakan sebagai dasar kesimpulan penelitian.

Narasi dan data visual dalam subbab ini digunakan untuk memberikan ilustrasi mengenai kondisi aktual aplikasi iFlix pada sisi tampilan antarmuka, penilaian pengguna, serta tingkat akses layanan. Seluruh informasi tersebut diletakkan sebagai gambaran awal untuk mendukung pemahaman terhadap objek penelitian sebelum dilakukan evaluasi secara sistematis menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ).

2.2 Streaming

Streaming merupakan teknologi distribusi konten digital yang memungkinkan pengguna mengakses media secara langsung tanpa perlu mengunduh berkas secara penuh. Menurut (Pradsmadji dan Irwansyah, 2020), mekanisme streaming bekerja dengan memanfaatkan jaringan internet untuk mengirimkan data audio atau video secara real-time sehingga konten dapat diputar saat proses transmisi masih berlangsung. Model penyampaian konten ini berkembang pesat seiring perubahan cara masyarakat mengonsumsi hiburan digital.

(Velaroni dkk., 2025) menjelaskan bahwa layanan Video-on-Demand (VoD) dan platform streaming mengalami peningkatan signifikan dalam beberapa tahun terakhir, terutama karena kemudahan akses melalui perangkat seluler. Pertumbuhan tersebut didorong oleh meningkatnya konsumsi konten melalui internet dan preferensi pengguna terhadap layanan hiburan yang fleksibel, personal, dan tidak terikat jadwal siaran.

Dalam konteks penggunaan, layanan streaming memungkinkan pengguna menonton film, serial, dan konten lainnya kapan saja serta melalui perangkat yang beragam. (Wijaya dkk., 2022) menyatakan bahwa perubahan pola konsumsi media digital membuat pengguna semakin mengandalkan layanan streaming karena fleksibilitas dan kemudahan aksesnya. Hal ini sejalan dengan temuan (Mani dkk., 2023) yang menyebutkan bahwa penggunaan aplikasi streaming—termasuk iFlix—dipengaruhi oleh persepsi kemudahan dan kegunaan aplikasi. (Astriani dkk., 2024) menambahkan bahwa kualitas layanan streaming dipengaruhi oleh stabilitas jaringan, performa aplikasi, serta kemampuan sistem dalam menyediakan konten yang mudah ditemukan. Faktor-faktor tersebut sangat menentukan kenyamanan dan pengalaman pengguna selama menikmati konten digital.

Selain itu, (Velaroni dkk., 2025) menegaskan bahwa semakin banyaknya penyedia layanan streaming membuat pengguna semakin selektif dalam menentukan platform yang digunakan. Pengguna tidak hanya menilai isi konten, tetapi juga memperhatikan aspek navigasi, kecepatan aplikasi, dan kenyamanan visual. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan streaming perlu memiliki kualitas usability yang baik. Berdasarkan uraian tersebut, layanan streaming menjadi relevan dalam penelitian ini karena iFlix beroperasi sebagai platform Video-on-Demand yang bergantung pada kemudahan navigasi, kejelasan tampilan, performa aplikasi, serta kemampuannya memenuhi ekspektasi pengguna terhadap hiburan digital.

2.3 User Experience (UX)

User Experience (UX) merupakan konsep yang menggambarkan keseluruhan pengalaman pengguna ketika berinteraksi dengan suatu produk, sistem, atau layanan digital. (Hassenzahl dan Tractinsky, 2006) menyatakan bahwa UX tidak hanya berkaitan dengan efektivitas fungsi sistem, tetapi juga mencakup aspek persepsi, emosi, dan nilai yang muncul sepanjang proses interaksi. Konsep ini menilai bagaimana sebuah aplikasi dipahami, dirasakan, serta direspon oleh pengguna, sehingga cakupannya lebih luas dibandingkan penilaian yang hanya berfokus pada aspek teknis atau fungsional.

Menurut (ISO, 2010), UX didefinisikan sebagai persepsi dan respons pengguna yang timbul dari penggunaan, atau antisipasi penggunaan, sebuah produk atau sistem. Definisi tersebut mencakup pengalaman sebelum interaksi (misalnya ekspektasi dan motivasi), pengalaman saat interaksi (misalnya kemudahan navigasi dan kejelasan tampilan), serta pengalaman setelah interaksi (misalnya tingkat kepuasan dan keinginan untuk kembali menggunakan aplikasi). Dengan demikian, UX bersifat holistik karena mencerminkan pengalaman pengguna secara menyeluruh dari awal hingga akhir proses penggunaan.

(Dewi, Pratiwi, dan Indradewi, 2025) menjelaskan bahwa UX terdiri atas aspek kognitif, emosional, dan perilaku yang muncul selama pengguna berinteraksi dengan suatu sistem. Aspek kognitif berkaitan dengan seberapa jelas struktur antarmuka dipahami; aspek emosional berkaitan dengan respons afektif seperti rasa senang atau frustrasi; sedangkan aspek perilaku berkaitan dengan tindakan pengguna ketika mencapai tujuan tertentu. Kombinasi ketiga aspek tersebut membentuk kualitas pengalaman yang dirasakan pengguna terhadap suatu aplikasi. Desain antarmuka dan navigasi merupakan komponen penting dalam membentuk kualitas user experience pada suatu aplikasi.

Secara konseptual, UX dapat dianalisis melalui sejumlah komponen yang saling berhubungan, meliputi:

1. Kegunaan (usability): tingkat kemudahan aplikasi dalam mendukung pengguna mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.
2. Estetika visual: kualitas tampilan antarmuka yang memengaruhi persepsi kenyamanan dan daya tarik.
3. Respons emosional: persepsi afektif pengguna selama interaksi, yang berkaitan dengan rasa puas, tertarik, atau terganggu.
4. Keterlibatan pengguna: sejauh mana aplikasi mampu mempertahankan perhatian serta mendorong interaksi lanjutan.

Untuk mengevaluasi UX secara sistematis, (Laugwitz, Held, dan Schrepp, 2008) mengembangkan instrumen User Experience Questionnaire (UEQ). Instrumen ini dirancang untuk menilai UX melalui enam dimensi utama, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty (Schrepp, Hinderks, dan Thomaschewski, 2017). Setiap dimensi mewakili aspek penting dalam pengalaman pengguna: Attractiveness menilai kesan keseluruhan aplikasi; Perspicuity menilai kejelasan struktur dan kemudahan dipahami; Efficiency menilai kelancaran kinerja; Dependability menilai tingkat kontrol dan prediktabilitas sistem; Stimulation menilai tingkat kenyamanan dan motivasi; sedangkan Novelty menilai kesan inovatif dari aplikasi.

Penelitian (Agustina dan Gustalika, 2022) menunjukkan bahwa dimensi attractiveness dan novelty dapat memberikan informasi penting mengenai persepsi awal pengguna dan daya tarik inovasi fitur pada aplikasi digital. Sementara itu, penelitian (Putu dkk., 2025) yang mengaplikasikan UEQ pada platform WeTV menegaskan bahwa dimensi pragmatic dan hedonic mampu mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan pengalaman pengguna dalam konteks layanan hiburan berbasis internet. Temuan tersebut memperkuat relevansi UEQ sebagai instrumen evaluasi UX untuk aplikasi streaming.

Dalam konteks aplikasi iFlix, UX memegang peranan penting karena layanan streaming membutuhkan antarmuka yang jelas, navigasi efisien, dan alur pencarian konten yang tidak membingungkan. Interaksi pengguna yang berkaitan dengan pemilihan konten, penggunaan fitur pencarian, serta kenyamanan menonton bergantung pada kualitas pengalaman pengguna yang disediakan aplikasi. Evaluasi UX menggunakan UEQ memberikan gambaran yang komprehensif mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi iFlix, sehingga hasil evaluasi dapat digunakan untuk memberikan masukan yang bersifat strategis dalam peningkatan kualitas antarmuka dan fitur layanan.

2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah salah satu instrumen yang secara luas digunakan dalam evaluasi pengalaman pengguna (user experience) terhadap suatu produk digital. Kuesioner ini dirancang untuk memberikan hasil yang kuantitatif, cepat, dan mudah dianalisis, sehingga sangat cocok digunakan dalam penelitian maupun pengujian perangkat lunak atau aplikasi berbasis pengguna akhir. Menurut (Fariha dkk., n.d.), UEQ merupakan alat yang efektif dan reliabel untuk mengukur UX karena menyediakan data yang kaya serta memungkinkan perbandin-

gan antar sistem secara efisien.

UEQ pertama kali dikembangkan oleh Laugwitz, Schrepp, dan Held pada tahun 2005 sebagai alat bantu dalam mengukur kualitas UX secara menyeluruh (Laugwitz dkk., 2008). Awalnya, kuesioner ini disusun dalam bahasa Jerman, tetapi seiring waktu telah diterjemahkan ke berbagai bahasa termasuk bahasa Indonesia sebagai bagian dari perluasan penggunaannya dalam penelitian UX di Indonesia melalui berbagai studi lokal seperti (Kushendriawan, Santoso, Putra, dan Schrepp, 2021). Salah satu keunggulan penting dari UEQ adalah bahwa alat ini bersifat terbuka dan dapat digunakan secara gratis tanpa lisensi komersial, sehingga banyak dimanfaatkan dalam riset akademik maupun industri (Schrepp dkk., 2017).

Secara umum, UEQ ditujukan untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap berbagai aspek interaksi mereka dengan suatu sistem, baik yang bersifat teknis maupun emosional. Kuesioner ini tidak hanya memberikan gambaran tentang kegunaan sistem, tetapi juga mencakup elemen estetika, inovasi, dan kesenangan yang dirasakan oleh pengguna selama proses penggunaan. Dalam praktiknya, UEQ sangat berguna untuk (Schrepp dkk., 2017):

1. Membandingkan pengalaman pengguna dari dua produk atau versi sistem yang berbeda.
2. Menentukan apakah suatu sistem sudah mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik.
3. Mengidentifikasi bagian-bagian tertentu dari sistem yang perlu ditingkatkan.
4. Memberikan masukan kepada pengembang terkait keseimbangan antara kualitas pragmatis (fungsi) dan kualitas hedonis (emosi).

Berbagai studi telah membuktikan efektivitas UEQ dalam mengevaluasi beragam jenis sistem. Salah satunya oleh (Maricar dkk., 2021) yang menggunakan UEQ untuk menilai kualitas UX pada sistem e-library. Studi lain oleh (Agustina dan Gustalika, 2022) juga menegaskan bahwa UEQ mampu menggambarkan persepsi pengguna secara detail, termasuk aspek emosional yang sering kali diabaikan oleh instrumen evaluasi tradisional.

UEQ terdiri dari 26 item pertanyaan yang disusun dalam format pasangan kata bipolar (berlawanan), seperti menarik – tidak menarik, mudah – rumit, atau cepat – lambat. Pengguna diminta memberikan penilaian pada skala –3 hingga +3, di mana –3 berarti sangat negatif, 0 netral, dan +3 sangat positif. Item-item ini dikelompokkan ke dalam enam dimensi evaluasi, yang masing-masing mewakili aspek tertentu dari UX (Schrepp dkk., 2017):

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.

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

1. Attractiveness (Daya Tarik): Mengukur kesan umum pengguna terhadap produk, apakah mereka merasa puas dan menyukai produk tersebut secara keseluruhan.
2. Perspicuity (Kejelasan): Menilai sejauh mana pengguna dapat memahami sistem dengan cepat dan merasa familiar dengan penggunaannya.
3. Efficiency (Efisiensi): Berhubungan dengan kemampuan sistem dalam membantu pengguna menyelesaikan tugas dengan cepat dan tanpa hambatan berarti.
4. Dependability (Keandalan): Mencerminkan tingkat kontrol dan kepercayaan pengguna terhadap sistem dalam menghasilkan respons yang diharapkan.
5. Stimulation (Stimulasi): Mengukur seberapa jauh aplikasi memotivasi dan memberikan pengalaman menyenangkan kepada pengguna.
6. Novelty (Kebaruan): Berhubungan dengan persepsi pengguna terhadap aspek inovatif dan kreatif dari desain sistem.

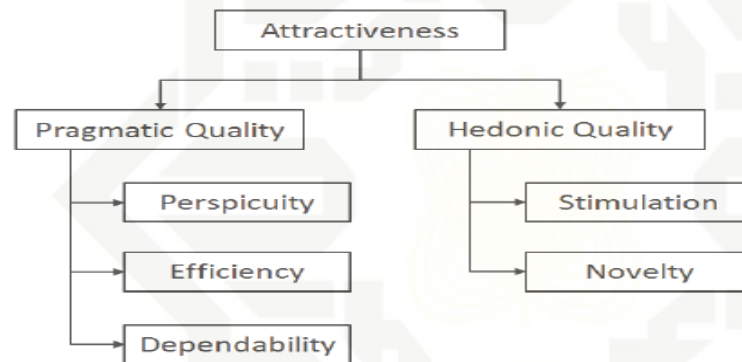
Berdasarkan enam dimensi yang diukur, skala dalam UEQ dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kelompok utama, yaitu Attractiveness, Pragmatic Quality, dan Hedonic Quality. Dimensi Attractiveness berfungsi sebagai penilaian menyeluruh terhadap kesan umum pengguna terhadap sistem atau aplikasi yang digunakan, apakah mereka menyukai atau tidak menyukai pengalaman yang diperoleh. Sementara itu, dimensi Perspicuity, Efficiency, dan Dependability dikelompokkan ke dalam kategori Pragmatic Quality, yang menitikberatkan pada bagaimana aplikasi membantu pengguna mencapai tujuan secara efisien dan jelas. Pragmatic Quality merepresentasikan pandangan pengguna terhadap aspek-aspek teknis, seperti kemudahan memahami sistem, kecepatan dalam menyelesaikan tugas, serta tingkat keandalan sistem saat digunakan.

Di sisi lain, dimensi Stimulation dan Novelty berada dalam kategori Hedonic Quality, yaitu aspek yang berkaitan dengan perasaan emosional pengguna terhadap sistem. Hedonic Quality mencerminkan bagaimana sistem mampu memberikan motivasi, kesenangan, dan kesan inovatif yang membuat pengguna merasa tertarik dan terlibat secara emosional (Hassenzahl dan Tractinsky, 2006). Dengan adanya tiga kategori tersebut, UEQ menjadi alat evaluasi yang tidak hanya berfokus pada aspek fungsional sistem, tetapi juga pada pengalaman emosional dan persepsi estetika pengguna secara keseluruhan.

Selain memiliki berbagai keunggulan, UEQ juga memiliki beberapa keterbatasan. Misalnya, sifatnya yang sangat subjektif karena bergantung pada persepsi

individu, sehingga diperlukan jumlah responden yang cukup besar agar hasilnya representatif. Selain itu, meskipun UEQ efektif dalam menangkap aspek emosional, instrumen ini tidak mendalami aspek teknis detail, sehingga sering dipadukan dengan instrumen lain seperti System Usability Scale (SUS) untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif (Novitasari, Mursityo, dan Rusydi, 2020).

Penggunaan UEQ dalam penelitian ini sangat relevan mengingat objek yang dikaji adalah aplikasi iFlix, sebuah platform streaming yang menawarkan berbagai konten hiburan visual. Aplikasi seperti iFlix sangat bergantung pada kenyamanan tampilan, kejelasan navigasi, dan daya tarik antarmuka untuk mempertahankan pengguna. Oleh karena itu, dengan menggunakan UEQ, penelitian ini dapat menangkap persepsi pengguna secara komprehensif, baik dari segi kegunaan teknis maupun dari sisi kepuasan emosional dan kesan visual yang ditimbulkan selama penggunaan aplikasi. Struktur skala UEQ dapat dilihat pada Gambar 2.5.



Gambar 2.5. Struktur Skala UEQ
(Schrepp dkk., 2017)

Selain itu, UEQ memiliki keunggulan dibandingkan instrumen lain seperti SUS dan UMUX karena tidak hanya menilai aspek fungsionalitas (pragmatic quality) tetapi juga aspek emosional dan estetika (hedonic quality). Keunggulan ini menjadikan UEQ lebih relevan untuk mengevaluasi aplikasi hiburan digital seperti iFlix, di mana pengalaman pengguna tidak hanya ditentukan oleh kemudahan penggunaan, tetapi juga oleh faktor kenyamanan visual, kecepatan akses, serta kesenangan yang dirasakan. Dengan demikian, penggunaan UEQ dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran yang lebih menyeluruh mengenai persepsi dan kebutuhan pengguna.

Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) terdiri atas 26 item pernyataan yang disusun dalam bentuk pasangan kata yang saling berlawanan (bipo-

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.

lar), seperti mudah – sulit atau membosankan – menarik. Setiap pasangan pernyataan tersebut diukur menggunakan skala tujuh poin (1 hingga 7) untuk merepresentasikan tingkat gradasi persepsi pengguna terhadap produk yang diuji. Dalam pengisiannya, responden diminta untuk memilih satu titik atau lingkaran yang paling menggambarkan pandangan atau perasaan mereka saat berinteraksi dengan aplikasi atau sistem yang sedang dievaluasi. Kuesioner UEQ dapat dilihat pada Gambar 2.6.

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	○	○	○	○	○	○	○	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	○	○	○	○	○	○	○	dapat dipahami	2
kreatif	○	○	○	○	○	○	○	monoton	3
mudah dipelajari	○	○	○	○	○	○	○	sulit dipelajari	4
bermanfaat	○	○	○	○	○	○	○	kurang bermanfaat	5
membosankan	○	○	○	○	○	○	○	mengasyikkan	6
tidak menarik	○	○	○	○	○	○	○	menarik	7
tak dapat diprediksi	○	○	○	○	○	○	○	dapat diprediksi	8
cepat	○	○	○	○	○	○	○	lambat	9
berdaya cipta	○	○	○	○	○	○	○	konvensional	10
menghalangi	○	○	○	○	○	○	○	mendukung	11
baik	○	○	○	○	○	○	○	buruk	12
rumit	○	○	○	○	○	○	○	sederhana	13
tidak disukai	○	○	○	○	○	○	○	menggembirakan	14
lazim	○	○	○	○	○	○	○	terdepan	15
tidak nyaman	○	○	○	○	○	○	○	nyaman	16
aman	○	○	○	○	○	○	○	tidak aman	17
memotivasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	○	○	○	○	○	○	○	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	○	○	○	○	○	○	○	efisien	20
jelas	○	○	○	○	○	○	○	membingungkan	21
tidak praktis	○	○	○	○	○	○	○	praktis	22
terorganisasi	○	○	○	○	○	○	○	berantakan	23
atraktif	○	○	○	○	○	○	○	tidak atraktif	24
ramah pengguna	○	○	○	○	○	○	○	tidak ramah pengguna	25
konservatif	○	○	○	○	○	○	○	inovatif	26

Gambar 2.6. Kuesioner UEQ
(Schrepp dkk., 2017)

2.5 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 menunjukkan ringkasan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik evaluasi user experience pada aplikasi berbasis digital. Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai dasar dalam memahami pendekatan, metode, serta hasil yang relevan guna mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian 1	
Judul	Evaluasi Pengalaman Pengguna pada E-Commerce Sociolla Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)
Penulis	Shandranuur Fauziah Novitasari, Yusi Tyroni Mursityo, dan Alfi Nur Rusydi (2020)
Permasalahan	Perkembangan pesat industri e-commerce menuntut penyedia layanan untuk terus meningkatkan kualitas pengalaman pengguna. Namun, aplikasi Sociolla sebagai salah satu platform e-commerce di Indonesia belum pernah dilakukan evaluasi pengalaman pengguna secara menyeluruh sehingga belum diketahui aspek pengalaman pengguna yang telah optimal maupun yang masih memerlukan perbaikan.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Sociolla menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) berdasarkan enam dimensi pengalaman pengguna guna mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi dari sudut pandang pengguna.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan beberapa dimensi UEQ memperoleh nilai positif, namun masih terdapat dimensi dengan nilai netral hingga rendah. Temuan ini menunjukkan bahwa metode UEQ efektif digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan user experience serta sebagai dasar penyusunan rekomendasi perbaikan aplikasi.
Penelitian 2	
Judul	Analisis Kepuasan Pengunjung Website iFlix dengan Metode Customer Satisfaction Index dan Importance Performance Analysis
Penulis	Meidita Purbosari Datu Linggi dan Osa Omar Sharif (2020)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Permasalahan	Website iFlix sebagai media layanan streaming berbasis web menerima banyak keluhan dari pengunjung terkait kualitas layanan yang diberikan. Kondisi ini menunjukkan bahwa tingkat kepuasan pengunjung belum optimal, sehingga diperlukan evaluasi menyeluruh terhadap kualitas website untuk mengetahui aspek-aspek layanan yang perlu diperbaiki dan dipertahankan.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tingkat kepuasan pengunjung Website iFlix berdasarkan kualitas layanan yang diberikan menggunakan metode Customer Satisfaction Index (CSI) dan Importance Performance Analysis (IPA), serta mengidentifikasi atribut layanan yang menjadi prioritas perbaikan.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai Customer Satisfaction Index (CSI) sebesar 72,04% berada pada kategori <i>Cause for Concern</i> . Hal ini mengindikasikan bahwa secara keseluruhan kualitas layanan Website iFlix belum memuaskan pengunjung. Analisis IPA menunjukkan beberapa atribut layanan berada pada kuadran prioritas utama perbaikan, khususnya terkait kualitas informasi dan kesesuaian layanan dengan yang dijanjikan.
Penelitian 3	
Judul	Analisis Sistem Informasi DPMPTSP Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)
Penulis	Ni K. R. Juniantari, I Nyoman, dan T. A. Putra (2021)
Permasalahan	Sistem informasi DPMPTSP sebagai media pelayanan publik belum pernah dievaluasi dari sisi pengalaman pengguna sehingga belum diketahui tingkat kemudahan, kejelasan, dan kenyamanan yang dirasakan pengguna.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna sistem informasi DPMPTSP menggunakan metode UEQ guna mengetahui persepsi pengguna terhadap enam dimensi pengalaman pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Hasil	Sebagian besar dimensi UEQ memperoleh nilai positif, namun beberapa dimensi masih menunjukkan nilai rendah, khususnya pada aspek kejelasan dan efisiensi, sehingga diperlukan perbaikan untuk meningkatkan kualitas sistem informasi.
Penelitian 4	
Judul	Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi PaTik Bali Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)
Penulis	Nyoman Saputra, Wahyu Wijaya, Putu Praba Santika, Ida Bagus Ary, Indra Iswara, dan I Nyoman Alit Arsana (2021)
Permasalahan	Aplikasi PaTik Bali sebagai layanan digital pemerintah daerah belum diketahui kualitas pengalaman penggunanya secara menyeluruh sehingga berpotensi menimbulkan kesulitan dalam penggunaan aplikasi.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi PaTik Bali menggunakan metode UEQ guna mengidentifikasi aspek yang perlu dipertahankan dan ditingkatkan.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan beberapa dimensi UEQ memperoleh nilai positif, sementara dimensi lainnya berada pada kategori netral. Hal ini menunjukkan aplikasi telah cukup baik, namun masih memerlukan peningkatan pada beberapa aspek user experience.
Penelitian 5	
Judul	Evaluasi User Experience terhadap Aplikasi OVO Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)
Penulis	Umi Fariha, Eki Saputra, Muhammad Lutfi Hamzah, dan Mona Fronita

Permasalahan	<p>Sebagai salah satu aplikasi dompet digital yang digunakan secara luas oleh masyarakat, OVO dituntut untuk mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik, khususnya dalam mendukung transaksi non-tunai yang cepat dan aman. Namun demikian, seiring dengan meningkatnya kompleksitas fitur dan intensitas penggunaan aplikasi, muncul potensi permasalahan terkait kenyamanan, kemudahan penggunaan, serta persepsi pengguna terhadap antarmuka aplikasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya evaluasi pengalaman pengguna secara sistematis untuk mengetahui sejauh mana aplikasi OVO telah memenuhi kebutuhan dan harapan penggunanya.</p>
Tujuan	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi OVO menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) berdasarkan enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Evaluasi ini dilakukan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kualitas pengalaman pengguna serta mengidentifikasi aspek-aspek yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan.</p>
Hasil	<p>Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi UEQ, khususnya daya tarik, efisiensi, dan stimulasi, memperoleh nilai positif yang menandakan aplikasi OVO cukup baik dalam memberikan pengalaman penggunaan yang menyenangkan dan efisien. Namun demikian, dimensi kebaruan berada pada kategori netral, yang mengindikasikan bahwa pengguna menilai inovasi dan pembaruan fitur masih perlu ditingkatkan. Temuan ini memberikan dasar bagi pengembang untuk fokus pada penguatan inovasi tanpa mengurangi kenyamanan penggunaan aplikasi.</p>
Penelitian 6	
Judul	<p>Evaluating User Experience of a Mobile Health Application Halodoc Using User Experience Questionnaire</p>

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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:

- 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.

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

Penulis	Mochammad Aldi Kushendriawan, Harry B. Santoso, Panca O. Hadi Putra, dan Martin Schrepp (2021)
Permasalahan	Halodoc sebagai aplikasi layanan kesehatan digital memiliki peran penting dalam memfasilitasi akses masyarakat terhadap layanan medis. Namun, tingginya ketergantungan pengguna terhadap aplikasi kesehatan menuntut kualitas pengalaman pengguna yang optimal. Beberapa keluhan pengguna terkait usability dan kenyamanan penggunaan aplikasi menunjukkan adanya potensi permasalahan pada aspek user experience yang perlu diidentifikasi secara lebih mendalam.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Halodoc menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) serta mengombinasikannya dengan usability testing. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi aspek pengalaman pengguna yang telah berjalan dengan baik serta aspek yang masih memerlukan perbaikan guna meningkatkan kualitas layanan aplikasi kesehatan digital.
Hasil	Hasil evaluasi UEQ menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi pengalaman pengguna memperoleh nilai positif dan berada pada kategori baik. Namun, hasil usability testing mengungkapkan adanya beberapa permasalahan konkret yang dialami pengguna dalam proses interaksi dengan aplikasi. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun persepsi pengguna secara umum positif, perbaikan teknis dan desain antarmuka tetap diperlukan untuk meningkatkan kualitas pengalaman pengguna secara menyeluruh.
Penelitian 7	
Judul	Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Questionnaire
Penulis	M. Azman Maricar, Dian Pramana, dan Dian Rahmani Putri (2021)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Permasalahan	Sistem otomasi perpustakaan SLiMS telah digunakan dalam mendukung layanan e-library, namun pemanfaatannya belum pernah dievaluasi dari sudut pandang pengalaman pengguna. Tanpa adanya evaluasi user experience, institusi tidak memiliki informasi yang cukup terkait tingkat kenyamanan, kemudahan penggunaan, dan efektivitas sistem dalam mendukung aktivitas pengguna.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna sistem SLiMS menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) serta membandingkan hasil evaluasi dengan benchmark UEQ. Tujuan ini diharapkan dapat memberikan gambaran posisi kualitas SLiMS dibandingkan dengan produk sejenis.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa dimensi daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi memperoleh nilai positif, sementara dimensi kejelasan dan kebaruan berada pada kategori netral. Perbandingan dengan benchmark UEQ menunjukkan bahwa sistem SLiMS memiliki kualitas pengalaman pengguna yang cukup baik, namun masih terdapat ruang perbaikan terutama pada aspek kejelasan dan inovasi sistem.
Penelitian 8	
Judul	Evaluasi User Experience Pada Aplikasi LinkAja Menggunakan Metode User Experience Questionnaire
Penulis	Reggy Ayunda Agustina dan Azrino Gustalika (2022)
Permasalahan	Persaingan antar aplikasi dompet digital menuntut LinkAja untuk terus meningkatkan kualitas pengalaman pengguna agar mampu bersaing dan mempertahankan pengguna. Namun, belum diketahui secara pasti bagaimana persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman penggunaan aplikasi LinkAja berdasarkan dimensi user experience.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi LinkAja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) guna mengetahui tingkat kualitas user experience yang dirasakan oleh pengguna.

Hasil	<p>Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dimensi daya tarik memperoleh nilai yang tinggi, sedangkan dimensi kebaruan menunjukkan nilai yang relatif rendah. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi LinkAja dinilai cukup menarik, masih diperlukan peningkatan inovasi antarmuka dan fitur untuk meningkatkan pengalaman pengguna.</p>
Penelitian 9	
Judul	<p>Analisis User Experience Aplikasi Disney+ Hotstar Menggunakan Metode User Experience Questionnaire</p>
Penulis	<p>Danar Feriano, Nabila Rizky Oktadini, Allsela Meiriza, Eka Sevtiyuni, dan Pacu Putra (2023)</p>
Permasalahan	<p>Pesatnya perkembangan layanan video streaming mendorong persaingan antar platform dalam memberikan pengalaman pengguna yang optimal. Disney+ Hotstar sebagai salah satu platform streaming populer perlu memastikan bahwa aplikasi yang digunakan mampu memberikan pengalaman penggunaan yang nyaman, mudah dipahami, dan menarik. Namun, tanpa adanya evaluasi pengalaman pengguna, belum diketahui secara pasti aspek user experience yang telah berjalan dengan baik maupun aspek yang masih memerlukan peningkatan.</p>
Tujuan	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Disney+ Hotstar menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) berdasarkan enam dimensi pengalaman pengguna. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kualitas pengalaman pengguna serta mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi dari sudut pandang pengguna.</p>

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:

- 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.

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

Hasil	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh dimensi UEQ memperoleh nilai positif dan berada di atas rata-rata benchmark UEQ. Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi Disney+ Hotstar telah mampu memberikan pengalaman pengguna yang baik, khususnya pada aspek daya tarik dan efisiensi. Meskipun demikian, penelitian tetap merekomendasikan evaluasi berkelanjutan guna mempertahankan kualitas pengalaman pengguna seiring dengan perkembangan fitur aplikasi.
Penelitian 10	
Judul	The Influence of Content Richness, Perceived Ease of Use, and Perceived Usefulness on the Use of iFlix Application in Indonesia
Penulis	La Mani, Anggriani Harini, Dicko Marcello, dan Rafi (2023)
Permasalahan	Penggunaan aplikasi iFlix di Indonesia dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari sisi konten maupun kemudahan penggunaan aplikasi. Namun demikian, belum diketahui secara empiris faktor-faktor utama yang paling berpengaruh terhadap keputusan pengguna dalam menggunakan aplikasi iFlix. Kondisi ini penting untuk dikaji mengingat tingkat persaingan yang tinggi antar platform layanan streaming.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh kelengkapan konten, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kegunaan terhadap penggunaan aplikasi iFlix di Indonesia. Analisis dilakukan untuk mengetahui faktor dominan yang memengaruhi intensitas penggunaan aplikasi oleh pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelengkapan konten, persepsi kemudahan penggunaan, dan persepsi kegunaan berpengaruh signifikan terhadap penggunaan aplikasi iFlix. Di antara ketiga faktor tersebut, persepsi kemudahan penggunaan menjadi faktor yang paling dominan. Temuan ini menegaskan bahwa aspek kemudahan penggunaan memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan loyalitas pengguna aplikasi streaming.
Penelitian 11	
Judul	Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi PLN Mobile Menggunakan Metode User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)
Penulis	Zulpa Salsabila, Fandi Halim, Regina Ave Rameyana Berutu, dan Jekson Tua Sinamo (2024)
Permasalahan	Aplikasi PLN Mobile digunakan sebagai media layanan digital bagi masyarakat untuk mengakses berbagai layanan kelistrikan. Namun, tingginya jumlah pengguna tidak selalu mencerminkan kualitas pengalaman pengguna yang baik. Masih terdapat keluhan terkait kemudahan penggunaan, kejelasan informasi, serta kenyamanan antarmuka aplikasi. Kondisi ini menunjukkan perlunya evaluasi pengalaman pengguna secara lebih mendalam menggunakan instrumen yang mampu mengukur aspek UX secara spesifik.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi PLN Mobile menggunakan metode User Experience Questionnaire Plus (UEQ+). Evaluasi dilakukan untuk mengukur kualitas pengalaman pengguna berdasarkan faktor-faktor UX yang lebih fleksibel dan terfokus, sehingga dapat memberikan gambaran yang lebih rinci mengenai aspek-aspek pengalaman pengguna yang perlu dipertahankan maupun ditingkatkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar faktor pengalaman pengguna yang diukur melalui UEQ+ berada pada kategori cukup baik. Namun demikian, beberapa faktor tertentu masih menunjukkan nilai yang relatif rendah, yang mengindikasikan perlunya perbaikan pada aspek antarmuka, kejelasan informasi, dan konsistensi desain. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan UEQ+ mampu memberikan analisis UX yang lebih spesifik dan mendalam dibandingkan UEQ standar.
Penelitian 12	
Judul	Evaluating Netflix's User Experience Through the HEART Metrics Method
Penulis	Yulia Astriani, Dwi Rosa Indah, Meylani Utari, dan M. Husni Syahbani (2024)
Permasalahan	Meskipun Netflix merupakan salah satu platform streaming dengan jumlah pengguna terbesar, masih terdapat keluhan pengguna terkait kenyamanan penggunaan aplikasi dan fitur-fitur yang disediakan. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa popularitas aplikasi tidak selalu berbanding lurus dengan kualitas pengalaman pengguna yang dirasakan, sehingga diperlukan evaluasi user experience secara mendalam.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Netflix menggunakan metode HEART Metrics, yang berfokus pada aspek kebahagiaan pengguna, keterlibatan, retensi, dan keberhasilan tugas. Evaluasi ini dilakukan untuk menentukan prioritas perbaikan pengalaman pengguna berdasarkan perspektif pengguna.
Hasil	Hasil penelitian menunjukkan bahwa variabel happiness, retention, dan task success menjadi prioritas utama dalam perbaikan pengalaman pengguna Netflix. Penelitian ini merekomendasikan peningkatan tampilan antarmuka dan penyempurnaan fitur untuk meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna dalam jangka panjang.
Penelitian 13	

Judul	Evaluasi User Experience Aplikasi WeTV Menggunakan Metode User Experience Questionnaire
Penulis	Sang Putu, Aris Wesnawa, Made Arista Amelia, dan Michael Juary Humala (2025)
Permasalahan	Aplikasi WeTV sebagai layanan streaming video masih menerima berbagai keluhan dari pengguna, khususnya terkait kemunculan iklan yang berlebihan, kejelasan navigasi, dan kenyamanan dalam mengakses konten. Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kualitas pengalaman pengguna aplikasi WeTV belum optimal dan perlu dilakukan evaluasi berbasis pengguna.
Tujuan	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi WeTV menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) serta metode Think Aloud. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pengalaman pengguna secara kuantitatif dan kualitatif sehingga dapat dirumuskan rekomendasi perbaikan aplikasi.
Hasil	Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar dimensi UEQ berada pada kategori <i>poor</i> hingga <i>below average</i> , sementara dimensi kebaruan berada pada kategori <i>below average</i> . Temuan ini mengindikasikan bahwa aplikasi WeTV masih memerlukan perbaikan pada seluruh aspek pengalaman pengguna, baik dari sisi antarmuka maupun fungsionalitas aplikasi.

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.

2. Diarang 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.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tahapan dan pendekatan yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian, mulai dari penentuan topik hingga teknik pengolahan data. Gambar 3.1 menunjukkan metodologi penelitian.



Gambar 3.1. Metodologi Penelitian

3.1 Tahap Pendahuluan

Tahap pendahuluan merupakan langkah awal dalam proses penelitian yang bertujuan untuk merumuskan secara jelas dan sistematis dasar-dasar yang akan digunakan dalam penelitian. Pada tahap ini dilakukan beberapa aktivitas utama seperti penentuan topik, penetapan objek dan subjek penelitian yang menjadi fokus kajian.

3.1.1 Menentukan Topik

Pemilihan topik penelitian ini dilatarbelakangi oleh pesatnya perkembangan teknologi informasi yang telah mengubah pola konsumsi hiburan masyarakat. Transformasi digital tersebut mendorong meningkatnya penggunaan layanan streaming berbasis video on demand (VoD), yang memungkinkan pengguna menikmati konten secara fleksibel melalui perangkat digital. Dalam beberapa tahun terakhir, platform seperti iFlix, Netflix, dan Disney+ mengalami pertumbuhan pengguna yang signifikan seiring meningkatnya kebutuhan akan layanan hiburan yang mudah diakses, praktis, dan dapat digunakan kapan saja.

iFlix merupakan salah satu platform VoD yang cukup populer di Indonesia karena menyediakan beragam konten hiburan lokal maupun internasional. Namun, berdasarkan berbagai ulasan pengguna pada Google Play Store dan App Store, masih ditemukan sejumlah keluhan terkait kualitas pengalaman penggunaan, seperti tampilan antarmuka yang kurang intuitif, waktu pemuatan konten yang lambat, serta navigasi yang membingungkan. Kondisi ini menunjukkan adanya aspek-aspek pengalaman pengguna yang perlu dievaluasi secara sistematis. Melihat pentingnya pengalaman pengguna dalam keberhasilan sebuah aplikasi, maka topik yang diangkat dalam penelitian ini adalah: “Evaluasi User experience pada Aplikasi iFlix Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).”

Topik ini dinilai relevan dan penting karena kualitas pengalaman pengguna berperan besar dalam menentukan tingkat kenyamanan, kepuasan, dan retensi pengguna terhadap suatu aplikasi. Evaluasi pengalaman pengguna melalui UEQ dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai persepsi pengguna terhadap aplikasi, sehingga temuan penelitian diharapkan dapat menjadi dasar dalam upaya peningkatan kualitas antarmuka maupun fitur pada aplikasi iFlix.

3.1.2 Menentukan Objek Penelitian

Dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini, peneliti terlebih dahulu melakukan penelusuran terhadap kemungkinan objek penelitian yang relevan dengan topik penelitian. Namun, berdasarkan karakteristik topik yang diangkat, yaitu

evaluasi user experience terhadap aplikasi streaming, penelitian ini tidak berfokus pada institusi atau organisasi tertentu sebagai objek penelitian. Penelitian ini secara khusus diarahkan untuk mengevaluasi aplikasi iFlix sebagai objek tunggal, tanpa keterikatan dengan lembaga pemilik aplikasi. Fokus utama dari penelitian adalah pada pengalaman pengguna terhadap antarmuka dan fitur-fitur dalam aplikasi iFlix, sehingga seluruh data diperoleh langsung dari pengguna aplikasi melalui instrumen kuesioner.

3.1.3 Menentukan Subjek Penelitian

Setelah menentukan objek penelitian, selanjutnya menentukan subjek penelitian. Subjek penelitian yang akan digunakan adalah pengguna Aplikasi iFlix

3.2 Tahap Perencanaan

Beberapa langkah yang dilakukan dalam tahap perencanaan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

3.2.1 Mengidentifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan dengan cara menelusuri berbagai sumber yang dapat menggambarkan pengalaman dan kendala yang dialami oleh pengguna aplikasi iFlix. Data dikumpulkan dari kolom ulasan pada Google Play Store, App Store, dan tiktok. Melalui analisis terhadap isi ulasan tersebut, peneliti dapat mengenali isu-isu utama yang berkaitan dengan user experience aplikasi, seperti kemudahan navigasi, kecepatan akses, dan kepuasan pengguna secara keseluruhan. Hasil identifikasi ini menjadi dasar dalam merumuskan permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut. Permasalahan tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan metode evaluasi yang sesuai, yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). Tabel 3.1 menunjukkan identifikasi masalah pada aplikasi iflix.

Tabel 3.1. Identifikasi Masalah pada Aplikasi iFlix

No	Permasalahan	Metode Evaluasi	Keterangan
1	Aplikasi terasa lambat pada koneksi internet standar.	UEQ Variabel Efficiency dan Dependability	Menunjukkan kelancaran kinerja sistem dan konsistensi respons aplikasi.

Hak cipta milik UIN Suska Riau

2	Terlalu banyak iklan muncul selama pemutaran video.	UEQ Variabel Stimulation	Mengurangi kenyamanan dan pengalaman emosional pengguna saat menonton.
3	Navigasi aplikasi membingungkan bagi pengguna baru.	UEQ Variabel Perspicuity	Menunjukkan tingkat kemudahan aplikasi untuk dipelajari dan dipahami.
4	Tampilan halaman utama cenderung repetitif dan membuat pengguna cepat bosan.	UEQ Variabel Stimulation	Mengukur sejauh mana aplikasi dapat memotivasi dan memberi pengalaman yang segar.
5	Desain antarmuka terlihat monoton dan kurang menarik.	UEQ Variabel Attractiveness dan Novelty	Menunjukkan daya tarik visual rendah dan kurang memberikan kesan kebaruan.
6	Sistem kadang gagal menyimpan progress tontonan terakhir.	UEQ Variabel Dependability	Menggambarkan rendahnya keandalan sistem dalam memberikan respons yang dapat diprediksi.
7	Pengaturan subtitle dan kualitas video sulit ditemukan.	UEQ Variabel Perspicuity	Menunjukkan kejelasan struktur antarmuka dan kemudahan menemukan fungsi.
8	Fitur unduh video (offline download) kadang gagal atau tidak dapat diputar.	UEQ Variabel Efficiency dan Dependability	Menunjukkan masalah pada efektivitas penggunaan dan kestabilan fungsi inti aplikasi.
9	Banyak konten menarik hanya tersedia untuk pengguna VIP.	UEQ Variabel Stimulation dan Novelty	Membatasi pengalaman pengguna gratis dan menurunkan persepsi kebaruan konten.

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:

- 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.

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

10	Rekomendasi film tidak sesuai minat pengguna atau kurang personal.	UEQ Variabel Novelty dan Stimulation	Mengindikasikan algoritma rekomendasi belum optimal dalam menyesuaikan preferensi pengguna.
----	--------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

3.2.2 Merumuskan Masalah, Tujuan, Batasan, dan Manfaat

Setelah permasalahan utama berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah menyusun komponen-komponen penting dalam penelitian yang meliputi rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian. Perumusan ini bertujuan untuk memperjelas fokus penelitian, menetapkan lingkup kajian agar tidak melebar ke luar konteks, serta menjabarkan arah dan kontribusi dari penelitian yang dilakukan.

3.2.3 Menentukan Data yang Diperlukan

Tahapan selanjutnya adalah menentukan jenis data yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Sebelum menentukan data secara spesifik, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi langsung terhadap aplikasi iFlix dan melakukan studi literatur untuk memperoleh gambaran umum terkait informasi yang diperlukan. Melalui tahapan ini, peneliti dapat mengidentifikasi sumber data yang relevan dan mendukung pencapaian tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden, yaitu pengguna aplikasi iFlix. Data ini dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner yang disusun berdasarkan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Kuesioner tersebut digunakan untuk menggali persepsi pengguna terkait kemudahan penggunaan, kenyamanan, serta pengalaman interaksi mereka selama menggunakan aplikasi iFlix.
2. Merupakan data yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku referensi, dan dokumentasi resmi yang membahas konsep user experience, faktor-faktor yang memengaruhi kualitas UX, serta metode evaluasi menggunakan UEQ. Data ini digunakan untuk memperkuat landasan teori, mendukung penyusunan instrumen penelitian, dan menunjang proses analisis hasil.

3.3 Tahap Pengumpulan Data

Tahapan pengumpulan data merupakan proses penting dalam penelitian yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan guna mendukung proses evaluasi user experience pada aplikasi iFlix. Kegiatan pengumpulan data meliputi studi literatur, observasi, penentuan sampel penelitian, serta penyebaran kuesioner. Berikut merupakan uraian dari masing-masing kegiatan yang dilakukan:

3.3.1 Observasi

Observasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian. Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan terhadap antarmuka dan fitur-fitur dalam aplikasi iFlix, seperti proses navigasi, pencarian konten, pemutaran video, serta interaksi pengguna dengan menu dan elemen visual lainnya. Melalui observasi ini, peneliti memperoleh gambaran awal mengenai potensi permasalahan yang dapat memengaruhi pengalaman pengguna (user experience) selama menggunakan aplikasi. Temuan awal dari observasi ini kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan kuesioner serta membantu peneliti dalam menginterpretasikan data pada tahap analisis.

3.3.2 Studi Literatur

Studi pustaka dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan data sekunder, yaitu data yang diperoleh tidak secara langsung dari subjek penelitian, melainkan melalui berbagai sumber referensi yang mendukung. Dalam penelitian ini, studi pustaka bertujuan untuk memahami konsep-konsep dasar yang berkaitan dengan user experience, serta metode evaluasi User Experience Questionnaire (UEQ) yang digunakan sebagai instrumen utama penelitian. Sumber data yang dikaji meliputi buku-buku akademik, jurnal ilmiah, artikel penelitian, dan publikasi lain yang relevan dengan topik penelitian serta objek yang dikaji, yaitu aplikasi iFlix. Melalui studi pustaka, peneliti memperoleh landasan teoretis yang kuat untuk menyusun instrumen penelitian dan mendukung proses analisis data yang dikumpulkan dari responden.

3.3.3 Menentukan Sampel Penelitian

Responden dalam penelitian ini merupakan pengguna aktif aplikasi iFlix, yang dipilih berdasarkan kriteria tertentu untuk memastikan bahwa mereka memi-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

liki pengalaman yang cukup dalam menggunakan aplikasi tersebut. Mengingat aplikasi iFlix digunakan oleh masyarakat luas dan jumlah penggunanya tidak dapat ditentukan secara pasti, maka populasi dalam penelitian ini dianggap tak terhingga (infinite population).

Untuk menentukan jumlah minimum responden yang diperlukan dalam penyebaran kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ), dilakukan perhitungan menggunakan rumus Lemeshow, yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif dengan populasi tidak terbatas. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

Dengan keterangan:

- n = jumlah sampel
- Z = skor Z pada tingkat kepercayaan 95% ($Z = 1,96$)
- P = maksimal estimasi = 0,5
- d = sampling error = 10%

maka:

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

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = \frac{0,9604}{0,01} = 96,04$$

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Lemeshow, diperoleh jumlah sampel minimum sebesar 96,04. Dengan demikian, jumlah sampel yang digunakan dalam penyebaran kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) pada penelitian ini adalah sebanyak 96 orang pengguna aplikasi iFlix. Pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan pendekatan non-probability sampling, khususnya purposive sampling, untuk memastikan bahwa responden merupakan pengguna yang benar-benar memiliki pengalaman menggunakan aplikasi iFlix.

3.3.4 Menentukan Karakteristik Responden

Karakteristik responden dalam penelitian ini disusun untuk memberikan pemahaman mengenai profil pengguna yang menjadi sumber data dalam evaluasi pengalaman pengguna terhadap aplikasi iFlix. Pemaparan karakteristik ini diperlukan agar interpretasi terhadap hasil penelitian dapat dilakukan secara lebih tepat, mengingat kualitas pengalaman pengguna dapat dipengaruhi oleh latar belakang demografis serta pola penggunaan aplikasi. Tiga karakteristik utama yang dijelaskan meliputi jenis kelamin, usia responden, dan intensitas penggunaan aplikasi iFlix. Ketiga aspek tersebut dipertimbangkan karena memiliki relevansi langsung dengan persepsi pengguna terhadap antarmuka, kemudahan navigasi, serta kualitas fungsi yang tersedia pada aplikasi.

- Jenis kelamin merupakan salah satu karakteristik yang dianalisis karena perbedaan gender dapat memengaruhi preferensi terhadap fitur visual maupun interaksi dalam aplikasi digital. Dalam konteks penelitian UX, sejumlah kajian menunjukkan bahwa laki-laki dan perempuan dapat memiliki kecenderungan yang berbeda dalam menilai aspek kejelasan, estetika, maupun daya tarik visual sebuah aplikasi. Oleh sebab itu, distribusi responden berdasarkan jenis kelamin memberikan gambaran awal mengenai keberagaman persepsi yang mungkin muncul dalam pengisian instrumen UEQ. Penjelasan karakteristik ini juga memungkinkan peneliti memahami apakah hasil evaluasi yang diperoleh lebih banyak dipengaruhi oleh kelompok pengguna tertentu.
- Usia responden turut menjadi bagian penting dalam karakterisasi karena kelompok usia berbeda menunjukkan tingkat literasi digital, adaptasi teknologi, dan preferensi penggunaan aplikasi yang tidak sama. Pengguna pada rentang usia muda umumnya lebih terpapar pada beragam aplikasi digital sehingga memiliki ekspektasi yang lebih tinggi terhadap kecepatan, stabilitas, dan tampilan antarmuka. Sebaliknya, kelompok usia yang lebih dewasa cenderung menilai aplikasi berdasarkan aspek kegunaan dasar dan kemudahan navigasi. Mengidentifikasi rentang usia responden membantu peneliti menafsirkan apakah persepsi pengalaman pengguna yang dihasilkan UEQ mencerminkan kebutuhan pengguna yang dominan, atau memperlihatkan adanya variasi persepsi antar kelompok usia.
- Intensitas penggunaan aplikasi iFlix juga dijadikan sebagai karakteristik penting karena tingkat frekuensi interaksi menentukan kedalaman pengalaman pengguna terhadap aplikasi. Responden yang sering menggunakan iFlix

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:

- 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.

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

memiliki kemampuan lebih besar untuk menilai kualitas fungsi-fungsi inti seperti pemutaran video, sistem rekomendasi, kestabilan aplikasi, serta kemudahan pencarian konten. Sebaliknya, responden dengan intensitas penggunaan rendah mungkin menilai aplikasi berdasarkan pengalaman sesaat yang tidak mencerminkan penggunaan jangka panjang. Dengan memasukkan variabel ini, penelitian memperoleh dasar yang lebih kuat dalam menilai apakah skor UEQ yang diberikan oleh responden bersumber dari pengalaman yang konsisten atau tidak.

Pemaparan ketiga karakteristik tersebut berfungsi untuk memperjelas konteks data yang dianalisis pada tahap selanjutnya. Karakteristik ini tidak hanya berperan sebagai informasi deskriptif, tetapi juga sebagai komponen metodologis yang mendukung validitas interpretasi hasil pada Bab 4. Profil responden yang diperoleh melalui ketiga kategori tersebut memungkinkan peneliti memahami latar belakang pengguna secara komprehensif sehingga hubungan antara karakteristik individu dan pengalaman pengguna yang terukur melalui UEQ dapat dianalisis secara lebih mendalam. Seluruh data kuantitatif terkait jumlah dan distribusi responden berdasarkan ketiga karakteristik ini akan disajikan secara rinci pada Bab 4 yang berfokus pada hasil penelitian.

3.3.5 Membuat Kuesioner

Tahapan ini bertujuan untuk merancang instrumen pengumpulan data berupa kuesioner yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat user experience pada aplikasi iFlix. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan metode standar internasional, yaitu User Experience Questionnaire (UEQ). UEQ terdiri dari 26 butir pernyataan yang disusun dalam bentuk pasangan kata bipolar dan dinilai menggunakan skala 1 hingga 7. Setiap pernyataan dirancang untuk mengukur persepsi pengguna terhadap enam dimensi pengalaman pengguna, yaitu Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Stimulation, dan Novelty. Kuesioner UEQ inilah yang digunakan dalam penelitian ini untuk menggali pengalaman pengguna secara menyeluruh terhadap antarmuka, navigasi, kenyamanan, serta kesan emosional selama menggunakan aplikasi iFlix. Tabel 3.2 kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) ini kemudian disebarkan kepada responden sebagai dasar dalam proses analisis dan interpretasi hasil evaluasi UX.

Tabel 3.2. Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ)

No	Pasangan Pernyataan (Bipolar)	1	2	3	4	5	6	7
----	-------------------------------	---	---	---	---	---	---	---

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

1	Tidak menarik — Menarik								
2	Tidak mudah dipahami — Mudah dipahami								
3	Tidak efisien — Efisien								
4	Tidak dapat diandalkan — Dapat diandalkan								
5	Membosankan — Menyenangkan								
6	Konvensional — Kreatif								
7	Tidak teratur — Teratur								
8	Tidak bisa diprediksi — Bisa diprediksi								
9	Rumit — Sederhana								
10	Tidak jelas — Jelas								
11	Lambat — Cepat								
12	Tidak mendukung — Mendukung								
13	Buruk — Baik								
14	Tidak aman — Aman								
15	Tidak efisien navigasi — Navigasi efisien								
16	Tidak memotivasi — Memotivasi								
17	Tidak inovatif — Inovatif								
18	Tidak nyaman — Nyaman								
19	Tidak intuitif — Intuitif								
20	Tidak modern — Modern								
21	Mengganggu — Menenangkan								
22	Membuat frustrasi — Tidak membuat frustrasi								
23	Membatasi — Fleksibel								
24	Monoton — Menarik								
25	Tidak responsif — Responsif								
26	Tidak menyenangkan — Menyenangkan								

3.3.6 Menyebarakan Kuesioner

Penyebaran kuesioner dilakukan secara daring menggunakan platform Google Form, dengan target jumlah responden sebanyak 96 orang pengguna aktif aplikasi iFlix. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan literatur dan referensi ilmiah yang berfokus pada bidang user experience, serta telah disesuaikan dengan instrumen standar dari metode User Experience Questionnaire (UEQ). Penyesuaian ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap pernyataan dalam kuesioner memiliki landasan teoretis yang kuat serta relevansi terhadap

tujuan evaluasi pengalaman pengguna (UX) pada aplikasi iFlix. Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini disajikan secara lengkap pada Lampiran H, sedangkan data responden dapat dilihat pada Lampiran G. Proses penyebaran kuesioner kepada responden ditunjukkan pada Lampiran B.

3.4 Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan serangkaian kegiatan yang berfokus pada pengolahan dan analisis data yang telah diperoleh dari responden. Proses analisis dimulai dengan mengidentifikasi karakteristik responden, kemudian dilanjutkan dengan pengolahan hasil kuesioner yang telah disusun menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk melihat kecenderungan penilaian pada setiap dimensi UEQ, sehingga dapat menggambarkan persepsi pengguna terhadap kualitas pengalaman mereka saat menggunakan aplikasi iFlix. Selain itu, dilakukan pula analisis statistik lanjutan yang diperlukan guna memastikan bahwa hasil evaluasi sesuai dengan tujuan penelitian.

3.5 Menganalisis Responden

Responden dalam penelitian tugas akhir ini adalah individu yang merupakan pengguna aplikasi iFlix, yaitu mereka yang memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi, seperti pencarian konten, pemutaran video, pengelolaan akun, dan fitur lainnya. Keterlibatan langsung responden dengan aplikasi menjadi dasar untuk memperoleh data yang relevan dalam mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna.

3.6 Mengolah Data Kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ)

Kuesioner UEQ terdiri atas 26 pasangan kata bipolar yang diukur menggunakan skala 1–7. Skor diubah menjadi skala –3 hingga +3 agar sesuai dengan ketentuan penghitungan UEQ. Langkah-langkah pengolahan data adalah sebagai berikut:

1. Mengonversi setiap jawaban responden dari skala 1–7 menjadi nilai –3 sampai +3.
2. Mengelompokkan 26 butir pernyataan ke dalam 6 dimensi utama, yaitu:
 - **Attractiveness:** daya tarik keseluruhan aplikasi,
 - **Perspicuity:** kemudahan dipahami dan dipelajari,
 - **Efficiency:** kecepatan dan efisiensi penggunaan,
 - **Dependability:** keandalan sistem,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

- **Stimulation:** tingkat motivasi dan kesenangan pengguna,
- **Novelty:** tingkat kebaruan dan inovasi desain.

3. Menghitung nilai rata-rata (*mean*) setiap dimensi berdasarkan seluruh responden.
4. Menentukan kategori hasil evaluasi:
 - Nilai di atas +0,8 menunjukkan evaluasi positif,
 - Nilai antara -0,8 sampai +0,8 menunjukkan evaluasi netral,
 - Nilai di bawah -0,8 menunjukkan evaluasi negatif.

Hasil pengolahan data UEQ kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik dan tabel untuk menunjukkan profil pengalaman pengguna secara menyeluruh. Interpretasi hasil mengacu pada acuan, di mana setiap dimensi UEQ menggambarkan aspek kualitas pengalaman pengguna terhadap aplikasi iFlix.

3.7 Tahap Dokumentasi

3.7.1 Menulis Laporan Tugas Akhir

Tahapan terakhir dalam proses penelitian ini adalah penulisan laporan tugas akhir, yang mencakup seluruh rangkaian kegiatan mulai dari perumusan masalah, pengumpulan data, hingga analisis hasil. Pada tahap ini, peneliti menyusun hasil penelitian secara sistematis ke dalam bentuk dokumen ilmiah yang sesuai dengan pedoman penulisan skripsi. Laporan ini bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh proses dan temuan penelitian, serta sebagai bentuk pertanggungjawaban akademik atas penelitian yang telah dilakukan.

3.7.2 Mempresentasikan Hasil Penelitian

Tahap ini merupakan tahapan akhir dalam proses penelitian, yaitu mempresentasikan hasil penelitian yang telah diperoleh. Presentasi dilakukan di hadapan dosen pembimbing dan penguji sebagai bentuk evaluasi terhadap proses dan temuan penelitian. Selain itu, melalui tahap ini peneliti memiliki kesempatan untuk menyampaikan kontribusi akademik yang dihasilkan, serta membuka peluang untuk publikasi ilmiah dalam bentuk artikel, sehingga hasil penelitian dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi pengembangan ilmu pengetahuan di bidang user experience.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi user experience pada aplikasi iFlix menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dengan melibatkan 96 responden, dapat disimpulkan bahwa kualitas pengalaman pengguna aplikasi iFlix secara keseluruhan berada pada kategori normal. Hasil ini menunjukkan bahwa aplikasi iFlix telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang dapat diterima oleh pengguna, namun belum menunjukkan tingkat pengalaman pengguna yang optimal. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk mengevaluasi user experience aplikasi iFlix menggunakan metode UEQ serta mengetahui hasil pengukuran pengalaman pengguna berdasarkan dimensi UEQ telah tercapai.

Hasil pengukuran enam dimensi UEQ menunjukkan bahwa dimensi Daya Tarik (Attractiveness) memperoleh nilai rata-rata paling tinggi, sementara dimensi Kejelasan (Perspicuity), Efisiensi (Efficiency), dan Ketepatan (Dependability) memperoleh nilai rata-rata yang lebih rendah dan mendekati netral. Selain itu, hasil benchmark UEQ menunjukkan bahwa posisi kualitas pengalaman pengguna aplikasi iFlix berada pada kategori Below Average dan Bad jika dibandingkan dengan produk lain dalam dataset pembandingan. Temuan ini mengindikasikan bahwa meskipun aplikasi iFlix telah memenuhi fungsi dasarnya dari sisi pengalaman pengguna, masih diperlukan perbaikan pada aspek kejelasan antarmuka, efisiensi penggunaan, dan keandalan sistem agar kualitas pengalaman pengguna dapat ditingkatkan secara lebih konsisten.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi user experience menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ), disarankan agar pengembang aplikasi iFlix memprioritaskan perbaikan pada aspek Kejelasan (Perspicuity), khususnya dalam penyederhanaan struktur navigasi, kejelasan menu, serta kemudahan memahami alur penggunaan aplikasi. Peningkatan pada aspek ini diharapkan dapat membantu pengguna, terutama pengguna baru, dalam memahami fungsi dan fitur aplikasi secara lebih cepat dan intuitif. Selain itu, aspek Ketepatan (Dependability) dan Efisiensi (Efficiency) juga perlu ditingkatkan melalui perbaikan stabilitas sistem, konsistensi performa aplikasi, serta optimalisasi kecepatan respons pada fitur utama. Upaya tersebut diharapkan dapat meningkatkan keandalan aplikasi dan mendukung pengalaman penggunaan yang lebih efektif serta nyaman. Peningkatan

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.

kualitas pengalaman pengguna pada aspek-aspek tersebut penting untuk menciptakan pengalaman yang lebih konsisten dan meningkatkan keterlibatan pengguna terhadap aplikasi iFlix.

Bagi penelitian selanjutnya, disarankan untuk mengombinasikan metode UEQ dengan metode evaluasi lain, seperti pendekatan kualitatif yang lebih mendalam, guna memperoleh gambaran pengalaman pengguna yang lebih komprehensif. Selain itu, penelitian lanjutan dapat melibatkan jumlah dan karakteristik responden yang lebih beragam atau melakukan perbandingan langsung dengan aplikasi streaming lain, sehingga hasil evaluasi yang diperoleh dapat memberikan kontribusi yang lebih luas terhadap pengembangan kualitas pengalaman pengguna pada aplikasi layanan streaming.





DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. A., dan Gustalika, A. (2022). Bulletin of information technology (bit) evaluasi user experience pada aplikasi linkaja menggunakan metode user experience questionnaire (ueq). , 3(4), 323–331. doi: 10.47065/bit.v3i1
- Annisa, F. D. N., Jaya, J. N. U., dan Surmiati, S. (2022, April). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi e-wallet ovo dan gopay dengan metode user experience questionnaire. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(3), 242–251. doi: 10.47065/josh.v3i3.1527
- Purbosari, A. (2020). Pengaruh antarmuka dan navigasi terhadap pengalaman pengguna aplikasi.
- Darmawan, A. N.Faroqi, A., dan Pratama, A. (2025, August). Evaluation of student UX on e-learning web using user experience questionnaire (UEQ). *bit-Tech*, 8(1), 1120–1130. doi: 10.32877/bt.v8i1.2860
- Elysa, E., dan dkk. (2023). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi brimo menggunakan metode user experience questionnaire.
- App iflix: Asian & local dramas - app store. (2025). Retrieved from <https://apps.apple.com/id/app/iflix-asian-local-dramas/id978324217?l=id>
- Astriani, Y., Indah, D. R., Utari, M., Syahbani, M. H., dan Informasi, J. S. (2024). *Evaluating netflix's user experience (ux) through the lens of the heart metrics method* (Vol. 8; Tech. Rep. No. 2). Retrieved from <http://jurnal.polibatam.ac.id/index.php/JAIC>
- Cisco annual internet report. (2018-2023). Retrieved from <https://www.cisco.com/c/en/us/solutions/collateral/executive-perspectives/annual-internet-report/white-paper-c11-741490.html>
- Dewi, N. P. B., Pratiwi, P. Y., dan Indradewi, I. G. A. A. D. (2025, June). Evaluasi usability pada aplikasi xyz dengan metode learnability analysis, retrospective think aloud, dan heuristic evaluation. *Infomatek*, 27(1), 123–130. doi: 10.23969/infomatek.v27i1.24320
- ISO (Tech. Rep.). (2010).
- Fariha, U., Saputra, E., Hamzah, M. L., Fronita, M., Informasi, P. S. S., dan Teknologi, F. S., ... Pekanbaru, K. (n.d.). *Evaluasi user experience terhadap aplikasi ovo menggunakan metode user experience questionnaire (ue-q) evaluation of user experience for the ovoapplication using the user experience questionnaire (ueq) method* (Vol. 13; Tech. Rep. No. 5). Retrieved from <http://sistemasi.ftik.unisi.ac.id>

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.

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

- Feriano, D., Oktadini, N. R., Meiriza, A., Sevtiyuni, E., dan Putra, P. (2023). K-lik: Kajian ilmiah informatika dan komputer analisis user experience aplikasi disney+ hotstar dengan menggunakan metode user experience questionnaire (ueq). *Media Online*, 4(3), 1641–1650. doi: 10.30865/klik.v4i3.1470
- Hassenzahl, M., dan Tractinsky, N. (2006, March). User experience - a research agenda. *Behaviour and Information Technology*, 25(2), 91–97. doi: 10.1080/01449290500330331
- iflix: *Asian & local dramas - aplikasi di google play*. (2025). Retrieved from <https://play.google.com/store/apps/details?id=iflix.play>
- iflix: *Asian & local dramas - similar website*. (2025). Retrieved from https://pro.similarweb.com/#/digitalsuite/websiteanalysis/overview/website-performance/*/999/1m?webSource=Total&key=iflix.com
- Iflix launches. (n.d.). Retrieved from <https://www.techinasia.com/iflix-hooq-free-tier-video-streaming>
- Indriani, M., Ahsyar, T. K., Syaifullah, S., dan Fronita, M. (2024, December). Evaluasi usability aplikasi streaming film menggunakan metode post study system usability questionnaire (pssuq). *Jurnal Algoritma*, 21(2), 221–231. doi: 10.33364/algoritma/v.21-2.1660
- Juniantari, N. K. R., Nyoman, I., dan Putra, T. A. (2021). Analisis sistem informasi dpmpstsp menggunakan metode user experience questionnaire. *Jurnal Informatika dan Komputer) Akreditasi KEMENRISTEKDIKTI*, 4(1). doi: 10.33387/jiko
- Kaha, A. S. P. (2018). *Analisis iflix sebagai salah satu aplikasi streaming saingan netflix yang mudah diterima oleh masyarakat indonesia = iflix as a streaming application competitor of netflix that easily accepted by indonesian people / audrey sondang paulina kaha*. Retrieved from <https://lib.ui.ac.id>
- Kushendriawan, M. A., Santoso, H. B., Putra, P. O. H., dan Schrepp, M. (2021). *Evaluating user experience of a mobile health application halodoc using user experience questionnaire and usability testing* (Vol. 17; Tech. Rep. No. 1).
- Laugwitz, B., Held, T., dan Schrepp, M. (2008). Construction and evaluation of a user experience questionnaire. Dalam *Lecture notes in computer science (including subseries lecture notes in artificial intelligence and lecture notes in bioinformatics)* (Vol. 5298 LNCS, hal. 63–76). Springer Verlag. doi: 10.1007/978-3-540-89350-9_6
- Mani, L., Harini, A., Marcello, V. D., Rafi, M., Putra, J., Prabowo, A. A., ... Hidayat, Z. (2023). The influence of content richness, perceived ease of use,



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.

and perceived usefulness on the use of iflix application in indonesia.
doi: 10.33258/birci.v5i4.7393

Maricar, M. A., Pramana, D., dan Putri, D. R. (2021, March). Evaluasi penggunaan slims pada e-library dengan menggunakan user experience question (euq). *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 8(2), 319–328. doi: 10.25126/jtiik.2021824443

Martalisa, A., Saputro, S. W., Nugrahadi, D. T., Abadi, F., dan Budiman, I. (2024, December). Evaluation of user experience in the banjarbaru disdukcapil public service application using user experience questionnaire and system usability scale. *Scientific Journal of Informatics*, 11(4), 925–936. doi: 10.15294/sji.v11i4.13780

Novitasari, S. F., Mursityo, Y. T., dan Rusydi, A. N. (2020). *Evaluasi pengalaman pengguna pada e-commerce sociolla.com menggunakan usability testing dan user experience questionnaire (ueq)* (Vol. 1; Tech. Rep. No. 2).

Pradsmadji, S. I., dan Irwansyah, I. (2020, January). Media convergence in the platform of video-on-demand: Opportunities, challenges, and audience behaviour. *Jurnal ASPIKOM*, 5(1), 115. doi: 10.24329/aspikom.v5i1.491

Puspita, C. D., Oktaviana, L. D., Pertiwi, R. G. C., Rakhmawati, N. A., Informasi, P. S. S., dan Teknologi, F. S. (2021). Pemilihan layanan subscription video on demand (svod) menggunakan weighted product (wp). , 7(2).

Putu, S., Wesnawa, A., Amelia, M. A., dan Humala, M. J. (2025). *Jurnal riset multidisiplin edukasi evaluasi usability pada aplikasi wetv menggunakan user experience questionnaire (ueq) dan think aloud* (Vol. 2; Tech. Rep.). Retrieved from <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie>Halaman:1193–1209

Salsabila, Z., Halim, F., Berutu, R. A. R., dan Sinamo, J. T. (2024). Evaluasi pengalaman pengguna aplikasi pln mobile menggunakan metode user experience questionnaire plus (ueq+) 1. *JSAI : Journal Scientific and Applied Informatics*, 7, 224–233. doi: 10.36085

Saputra, N., Wijaya, W., Santika, P. P., Ary, I. B., Iswara, I., Nyoman, I., dan Arsana, A. (2021). Analisis dan evaluasi pengalaman pengguna patik bali dengan metode user experience questionnaire (ueq). , 8(2), 217–226. doi: 10.25126/jtiik.202182763

Schrepp, M., Hinderks, A., dan Thomaschewski, J. (2017). Design and evaluation of a short version of the user experience questionnaire (ueq-s). *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 4(6), 103. doi:

10.9781/ijimai.2017.09.001

Velaroni, F., Hidayat, D. P., Hermawan, A., Manajemen, P. S., dan dan Bisnis Universitas Trisakti, F. E. (2025). Pemetaan positioning layanan streaming digital di pasar indonesia. *Oktober*, 5(2), 869–878. Retrieved from <http://dx.doi.org/10.25105/jet.v5i2.22798> doi: 10.25105/jet.v5i2.22798

Wijaya, E. R., Rahmanto, A. N., dan Naini, A. M. I. (2022, December). The existence of conventional television faces the trend of subscription video services (over-the-top). *International Journal of Science and Applied Science: Conference Series*, 6(1), 117. doi: 10.20961/ijsascs.v6i1.69947

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.



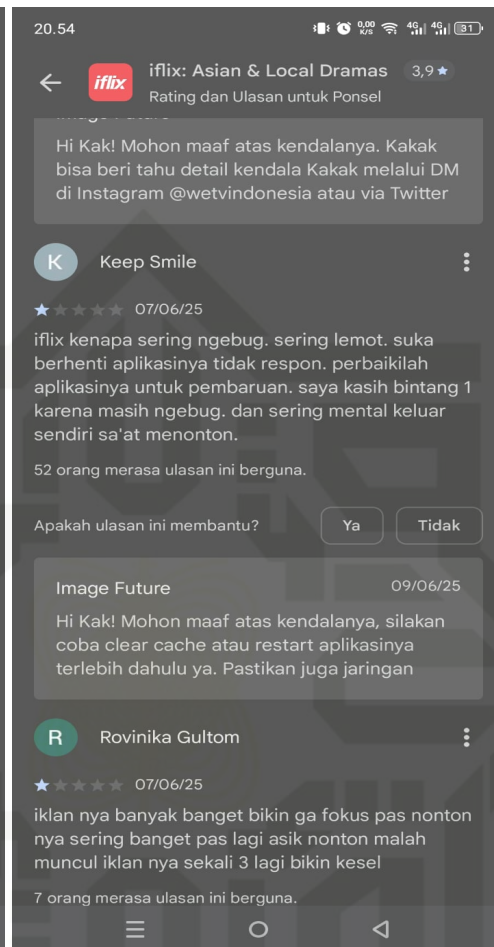
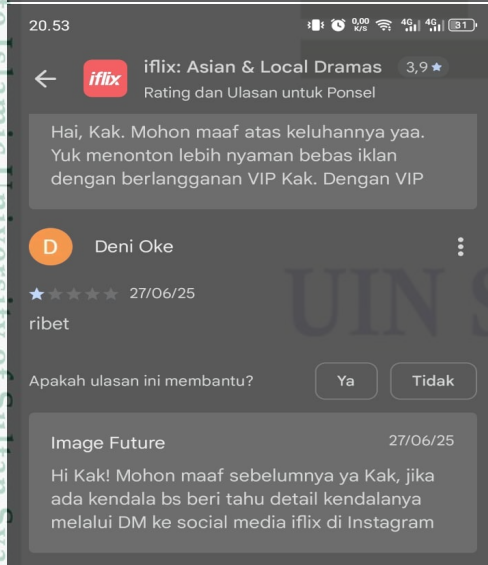
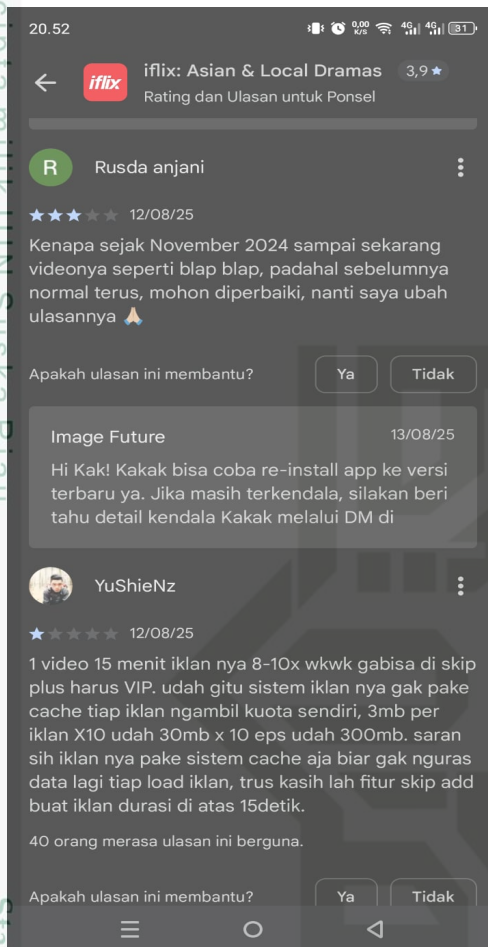


LAMPIRAN A

RATING APLIKASI IFLIX

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



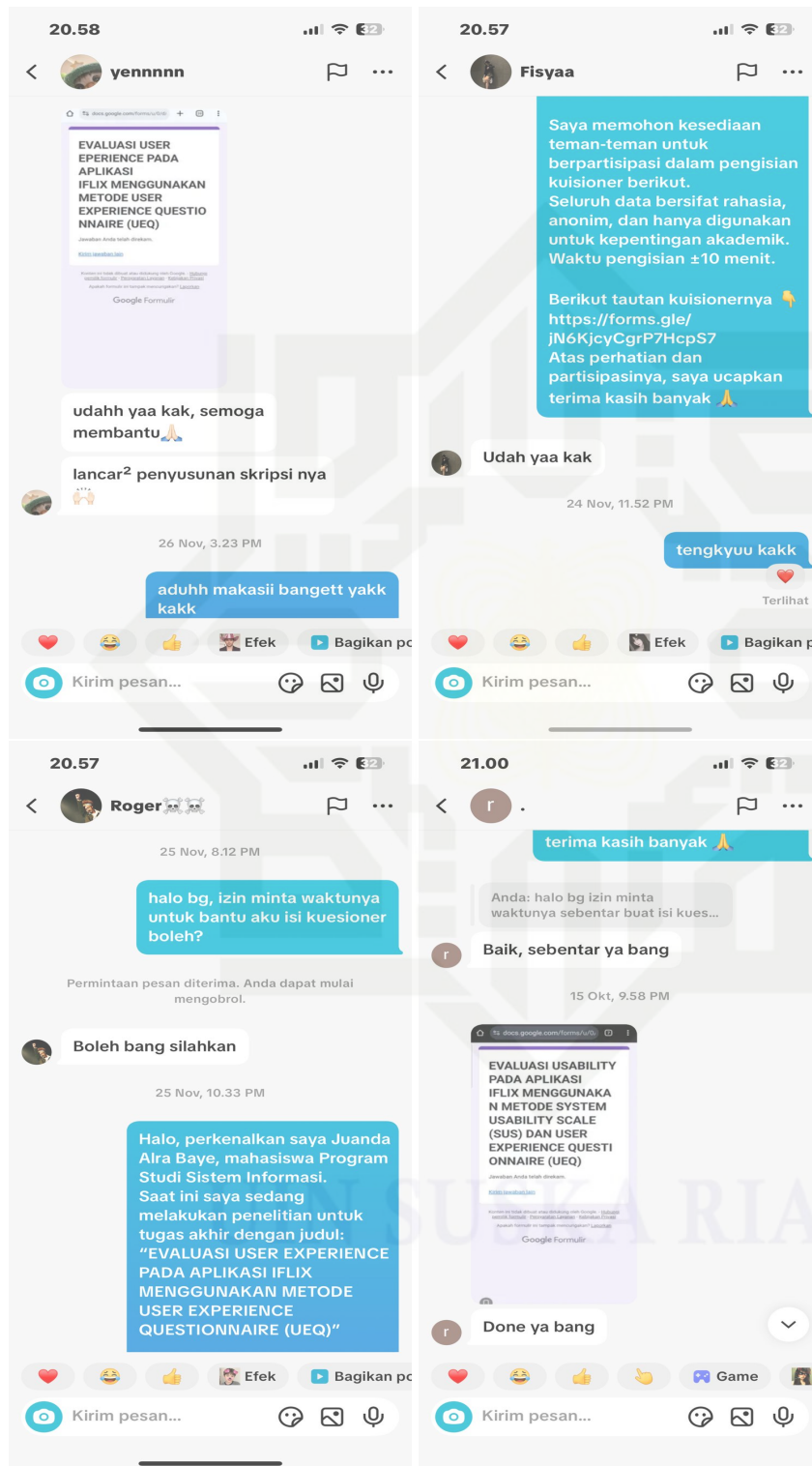


LAMPIRAN B

PENYEBARAN KUESIONER

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.

Tema : User Experience Aplikasi iFlix

Peneliti : Juanda Alra Baye

Narasumber : Marsha

Pekerjaan : Mahasiswi

LAMPIRAN C

WAWANCARA RESPONDEN

Transkrip wawancara ini merupakan data hasil dari wawancara User Experience kepada responden yang telah dilakukan melalui google gmeet

1. Bagaimana kesan kamu secara umum saat menggunakan aplikasi iFlix?
Secara umum aplikasinya cukup menarik, tapi tidak sampai membuat saya benar-benar tertarik untuk sering menggunakannya. Tampilan aplikasinya biasa saja dan tidak terlalu berbeda dengan aplikasi streaming lain.
2. Apakah menurut kamu aplikasi iFlix mudah dipahami ketika pertama kali digunakan?
Menurut saya, saat pertama kali menggunakan iFlix agak membingungkan. Beberapa menu dan fitur tidak langsung terlihat jelas, jadi butuh waktu untuk menyesuaikan diri
3. Apakah fitur-fitur di iFlix membantu kamu menemukan dan menonton konten dengan cepat?
Tidak selalu. Kadang saya merasa butuh beberapa langkah untuk menemukan konten yang ingin ditonton, dan prosesnya terasa kurang praktis dibanding aplikasi lain.
4. Apakah aplikasi iFlix berjalan dengan stabil saat digunakan?
Beberapa kali saya mengalami masalah seperti aplikasi terasa lambat atau video tidak langsung berjalan. Kadang juga progres tontonan tidak tersimpan dengan baik
5. Apakah menggunakan iFlix terasa menyenangkan dan membuat kamu ingin menggunakannya kembali? Cukup menyenangkan, tapi tidak terlalu membuat saya antusias.
6. Apakah iFlix memiliki fitur atau tampilan yang terasa inovatif dibanding aplikasi streaming lain?
Menurut saya tidak terlalu inovatif, jadi tidak ada hal baru yang benar-benar menonjol.

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.

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

LAMPIRAN D

WAWANCARA RESPONDEN

Transkrip wawancara ini merupakan data hasil dari wawancara User Experience kepada responden yang telah dilakukan melalui google meet

Tema : User Experience Aplikasi iFlix

Peneliti : Juanda Alra Baye

Narasumber : Ayra Budi Alhasna

Pekerjaan : Mahasiswi

1. Bagaimana kesan kamu secara umum saat menggunakan aplikasi iFlix?
Kesan awal saya terhadap aplikasi iFlix cukup biasa. Aplikasinya tidak buruk, namun juga tidak memberikan kesan yang terlalu menarik dibandingkan aplikasi streaming lain yang pernah saya gunakan.
2. Apakah menurut kamu aplikasi iFlix mudah dipahami ketika pertama kali digunakan?
Saya merasa perlu waktu untuk memahami alur penggunaan aplikasi. Beberapa menu tidak langsung terlihat jelas sehingga saya harus mencoba beberapa kali sebelum terbiasa.
3. Apakah fitur-fitur di iFlix membantu kamu menemukan dan menonton konten dengan cepat?
Proses menemukan konten belum sepenuhnya efisien. Terkadang saya harus berpindah beberapa menu terlebih dahulu sebelum menemukan film atau serial yang ingin ditonton.
4. Apakah aplikasi iFlix berjalan dengan stabil saat digunakan?
Dalam beberapa kondisi, aplikasi berjalan kurang stabil, terutama saat memuat video.
5. Apakah menggunakan iFlix terasa menyenangkan dan membuat kamu ingin menggunakannya kembali? Penggunaan aplikasi terasa cukup nyaman, namun belum cukup menarik untuk digunakan secara rutin. Biasanya saya hanya menggunakan iFlix sesekali, tergantung kebutuhan.
6. Apakah iFlix memiliki fitur atau tampilan yang terasa inovatif dibanding aplikasi streaming lain?
Secara tampilan dan fungsi, aplikasi ini masih mirip dengan layanan streaming lain yang sudah ada.

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.

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

LAMPIRAN E

WAWANCARA RESPONDEN

Transkrip wawancara ini merupakan data hasil dari wawancara User Experience kepada responden yang telah dilakukan melalui google gmeet

Tema : User Experience Aplikasi iFlix

Peneliti : Juanda Alra Baye

Narasumber : Muthia

Pekerjaan : Mahasiswi

1. Bagaimana kesan kamu secara umum saat menggunakan aplikasi iFlix?
Saya merasa aplikasinya masih tergolong standar. Tidak ada masalah besar.
2. Apakah menurut kamu aplikasi iFlix mudah dipahami ketika pertama kali digunakan?
Saya sempat merasa ragu dalam menggunakan beberapa fitur karena penempatan menu yang kurang intuitif. Saya baru memahami alurnya setelah mencoba beberapa kali.
3. Apakah fitur-fitur di iFlix membantu kamu menemukan dan menonton konten dengan cepat?
Dalam beberapa situasi, pencarian konten terasa kurang langsung.
4. Apakah aplikasi iFlix berjalan dengan stabil saat digunakan?
Penggunaan aplikasi berjalan mulus. Saya tidak pernah mengalami kondisi di mana aplikasi membutuhkan waktu cukup lama untuk memuat video atau melanjutkan tontonan.
5. Apakah menggunakan iFlix terasa menyenangkan dan membuat kamu ingin menggunakannya kembali? Pengalaman menonton di iFlix masih tergolong biasa. Aplikasi ini dapat digunakan, namun belum cukup memberikan kenyamanan yang membuat saya ingin menggunakannya secara terus menerus.
6. Apakah iFlix memiliki fitur atau tampilan yang terasa inovatif dibanding aplikasi streaming lain?
IFlix belum menampilkan keunikan yang menonjol. Dari segi tampilan dan fitur, aplikasinya masih mirip dengan platform streaming lain yang sudah lebih dulu ada.

LAMPIRAN F

DOKUMENTASI WAWANCARA BERSAMA RESPONDEN

© 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 mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



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 G

KUESIONER DATA RESPONDEN

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.
Dengan Hormat,

Perkenalkan, Saya Juanda Alra Baye, mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Disini saya sedang melakukan Penelitian awal untuk Tugas Akhir dengan judul "**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**", saya memohon kesediaannya untuk berpartisipasi mengisi kuesioner dibawah ini tentang **Aplikasi IFLIX**.

Terimakasih saya ucapkan kepada Responden saya telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu kesuksesan Penelitian awal Tugas Akhir saya melalui pengisian kuesioner berikut. Penulis menjamin kerahasiaan identitas responden. Penulis sangat berterimakasih atas bantuan rekan-rekan dan mendoakan yang terbaik untuk kesuksesan Responden kedepan.

Hormat saya,
Juanda Alra Baye

Waalaikumsalam Warahmatullahi Wbarakatuh

12250311085@students.uin-suska.ac.id [Ganti akun](#)

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Email *

☐ Rekam 12250311085@students.uin-suska.ac.id sebagai email yang disertakan dengan respons saya

Nama *

 Jawaban Anda

Jenis Kelamin *

☐ Pria

☐ Wanita

Usia *

☐ <20

☐ 20-30

☐ 30-40

☐ >40

Intensitas Penggunaan *

☐ Jarang

☐ Kadang - kadang

☐ Sering

☐ Sangat Sering

Berikutnya

Kosongkan formulir

LAMPIRAN H

KUESIONER USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

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.

EVALUASI USER EXPERIENCE PADA APLIKASI IFLIX MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

12250311085@students.uin-suska.ac.id [Ganti akun](#)

Alamat email Anda akan direkam saat formulir ini dikirimkan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Pertanyaan User Experience Questionnaire (UEQ) pada Aplikasi Iflix

contoh cara menjawabnya:
Apakah aplikasi iflix menyusahkan atau menyenangkan? jawab sesuai yang dirasakan saat menggunakan aplikasi iflix

Daya Tarik (Attractiveness) *

1 2 3 4 5 6 7

Menyusahkan ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Menyenangkan

Kejelasan (Perspicuity) *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak dapat dipahami ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Dapat dipahami

Kebaruan (Novelty) *

1 2 3 4 5 6 7

Kreatif ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Monoton

Apakah Aplikasi Iflix *

1 2 3 4 5 6 7

Mudah dipelajari ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Sulit dipelajari

Apakah Aplikasi Iflix *

1 2 3 4 5 6 7

Bermanfaat ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Kurang bermanfaat

Stimulasi (Stimulation) *

1 2 3 4 5 6 7

Membosankan ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Mengasyikan

Apakah Aplikasi Iflix *

1 2 3 4 5 6 7

Tidak menarik ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Menarik

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.

Ketepatan (Dependability) *		1	2	3	4	5	6	7	
Tidak dapat diprediksi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Dapat diprediksi
Efisiensi (Efficiency) *		1	2	3	4	5	6	7	
Cepat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Lambat
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Berdaya cipta	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Konvensional
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Menghalangi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Mendukung
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Baik	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Buruk
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Rumit	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Sederhana
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Tidak disukai	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Menggembirakan
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Lazim	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Terdepan
Apakah Aplikasi Iflix *		1	2	3	4	5	6	7	
Tidak nyaman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Nyaman



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. 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.

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

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Aman	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak aman

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memotivasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memotivasi

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Memenuhi Ekspetasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak memenuhi ekspetasi

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak efisien	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Efsien

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Jelas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Membingungkan

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Tidak praktis	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Praktis

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Terorganisasi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Berantakan

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Atraktif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak atraktif

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Ramah pengguna	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Tidak ramah pengguna

Apakah Aplikasi Iflix *

	1	2	3	4	5	6	7	
Konservatif	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Inovatif

Salinan respons Anda akan dikirim melalui email ke 12250311085@students.uin-suska.ac.id.

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

LAMPIRAN I

DATA KRITERIA JAWABAN RESPONDEN

Email Address	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Lama Penggunaan	Intensitas Penggunaan
shin#####@gmail	Shi#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Kadang - kadang
melc#####@gmail	Mel####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
alya#####@gmail	Aly####	Wanita	<20	<1 Tahun	Sering
hana#####@gmail	Han#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Kadang - kadang
aql#####@gmail	Aq#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Jarang
ardi#####@gmail	Mu#####	Pria	<20	<1 Tahun	Jarang
rama#####@gmail	AL#####	Pria	<20	<1 Tahun	Jarang
iqra#####@gmail	Iqr#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Kadang - kadang
jek#####@gmail	c Jek#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Jarang
sisc#####@gmail	MAR#####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
eli#####@gmail	c Eli#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Jarang
rafi#####@gmail	c Rud#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Jarang
ayra#####@gmail	ayr#####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
abd#####@gmail	Mu#####	Pria	20-30	<1 Tahun	Jarang
deao#####@gmail	Dea#####	Wanita	20-30	2-4 Tahun	Sering
aska#####@gmail	Azk#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Kadang - kadang
josu#####@gmail	Jos#####	Pria	20-30	<1 Tahun	Jarang
caro#####@gmail	CAR#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Kadang - kadang
farra#####@gmail	c far#####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
ardia#####@gmail	Syo#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Jarang
zafir#####@gmail	c Zaf#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Kadang - kadang
budi#####@gmail	BUD#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Jarang
lubi#####@gmail	cc Ju##a	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
wahy#####@gmail	Dew#####	Wanita	30-40	1-2 Tahun	Sering
maku#####@gmail	Jam####	Pria	20-30	<1 Tahun	Jarang
viol#####@gmail	c Vio#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Jarang
mars#####@gmail	Mar####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Sering
shin#####@gmail	Shi#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Kadang - kadang
melc#####@gmail	Mel####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
alya#####@gmail	Aly####	Wanita	<20	<1 Tahun	Sering
hana#####@gmail	Han#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Kadang - kadang
aql#####@gmail	Aq#####	Wanita	<20	<1 Tahun	Jarang
ardi#####@gmail	Mu#####	Pria	<20	<1 Tahun	Jarang
rama#####@gmail	AL#####	Pria	<20	<1 Tahun	Jarang
iqra#####@gmail	Iqr#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Kadang - kadang
jek#####@gmail	c Jek#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Jarang
sisc#####@gmail	MAR#####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
eli#####@gmail	c Eli#####	Wanita	20-30	<1 Tahun	Jarang
rafi#####@gmail	c Rud#####	Pria	<20	1-2 Tahun	Jarang
ayra#####@gmail	ayr#####	Wanita	20-30	1-2 Tahun	Kadang - kadang
abd#####@gmail	Mu#####	Pria	20-30	<1 Tahun	Jarang
deao#####@gmail	Dea#####	Wanita	20-30	2-4 Tahun	Sering

LAMPIRAN J

© 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 mengumpukan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

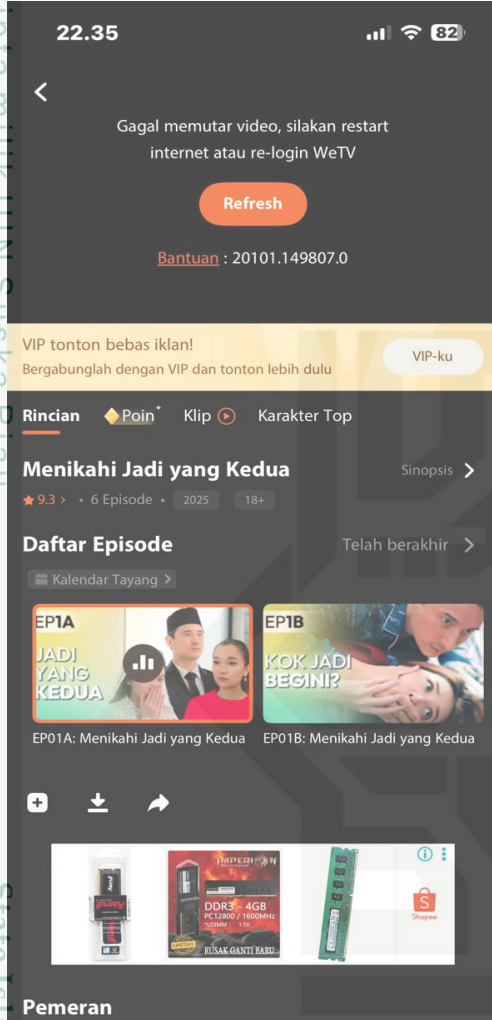
	6	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	
7	7	4	1	1	3	6	6	5	2	4	5	2	1	5	6	4	4	2	3	4	4	5	4	2	2	4	
7	6	5	3	3	3	3	6	5	3	4	5	5	3	5	6	4	5	3	4	2	6	2	6	2	3	5	
7	3	4	5	3	4	4	4	5	2	5	3	3	3	4	4	2	4	5	4	4	3	4	5	5	3	3	
6	1	6	6	1	1	4	6	6	1	1	6	6	1	1	6	1	6	1	1	6	1	1	6	1	1	1	
3	3	4	5	3	3	4	4	4	2	2	3	3	4	4	2	4	4	5	4	4	3	4	5	5	3	3	
4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	4	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
4	5	2	2	5	5	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
5	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
6	2	2	1	1	3	2	3	3	2	7	7	7	7	6	7	1	7	1	7	1	7	1	1	7	7	1	1
7	2	2	5	5	5	1	7	7	5	1	1	7	1	3	4	7	1	7	1	3	2	5	3	1	4	3	1
3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	
3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	
3	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	
3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
4	5	2	3	5	6	4	3	6	6	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	3	5	3	2	3	4	4
4	5	2	2	5	2	2	2	2	5	2	5	2	5	2	2	5	2	5	5	5	5	5	5	2	2	5	5
4	4	4	4	4	5	4	5	5	6	5	5	5	2	6	2	5	6	6	6	6	4	4	6	4	6	7	4
6	2	4	5	7	2	4	4	5	2	5	4	6	6	6	3	6	5	5	5	4	2	2	3	5	4	2	3
3	6	5	4	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	4	4	4	4	6	4	4	6	4	6	4	6	
7	6	2	1	2	7	7	6	6	2	2	7	1	7	7	6	6	1	3	1	6	2	6	3	1	2	7	
6	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	
6	5	6	6	3	3	4	4	4	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	
6	5	6	6	3	2	2	6	6	4	2	6	2	6	4	6	5	2	2	4	6	4	5	2	2	5	6	
6	5	5	2	4	4	6	6	5	5	5	4	4	5	4	6	6	3	4	6	3	4	5	4	3	4	5	
6	6	6	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	6	6	3	4	3	5	3	4	3	3	3	5	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3	3	3	3	6	2	4	6	5	5	2	2	3	3	5	3	6	3	3	6	
4	4	5	3	3	3	3	3																				

LAMPIRAN K

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26
1	1	2	-2	1	-3	2	2	2	0	2	3	2	1	0	0	0	2	1	0	1	0	3	-2	0	2	0
2	2	-2	1	-3	3	2	2	-1	0	-1	1	2	1	1	-2	1	0	0	2	2	2	0	2	0	2	0
3	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
4	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
5	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
6	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
7	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
8	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
9	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
10	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
11	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
12	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
13	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
14	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
15	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
16	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
17	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
18	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
19	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
20	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
21	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
22	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
23	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
24	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
25	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
26	1	-1	1	-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	

LAMPIRAN L

KENDALA TAMPILAN APLIKASI IFLIX



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



Juanda Alra Baye lahir pada tanggal 29 Juni 2003 di Kota Padang, Sumatera Barat, Indonesia. Peneliti merupakan anak dari Ayah Ali Amri dan Ibu Sri Rahayu. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Pada tahun 2010 peneliti memulai pendidikan tingkat dasar di SD Negeri 13 Batu Gadang dan menyelesaikan pendidikannya pada tahun 2016. Setelah menyelesaikan pendidikan tingkat dasar peneliti melanjutkan pendidikan tingkat menengah pertama di SMP Semen Padang dan selesai pada tahun 2019. Peneliti melanjutkan pendidikan di SMA Negeri 4 Padang. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMA Negeri 4 Padang pada tahun 2022, peneliti pun melanjutkan pendidikan dengan menjadi mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Pada masa kuliah, peneliti juga melakukan Kerja Praktek (KP) yang bertempat di PT Semen Padang, yang memberi peneliti pengalaman dalam analisis sebuah sistem menggunakan metode system usability scale. Peneliti menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S-1) dalam waktu 7 semester setelah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir (TA) dengan topik “Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Iflix Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ).”