

SKRIPSI
ANALISIS USABILTY PADA APLIKASI TIKTOK MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIK EVALUATION



Bayu Laksono

195610019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2024

SKRIPSI
ANALISIS USABILTY PADA APLIKASI TIKTOK MENGGUNAKAN
METODE HEURISTIK EVALUATION

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi

Program Sarjana

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh:

BAYU LAKSONO

NIM: 195610019

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

USULAN SKRIPSI

Judul : Analisis Usabilty Pada Aplikasi Tiktok Menggunakan
Metode Heuristik Evaluation

Nama : Bayu Laksono

Nim : 195610019

Program Studi : Sistem Informasi

Semester : Gasal

Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dihadapan Dewan Penguji
Skripsi/Tugas Akhir

Yogyakarta *27 Februari*2024

Dosen Pembimbing



Edy Prayitno, S.Kom., M.Eng.

NPP.151185

HALAMAN PENGESAHAN




SKRIPSI / TUGAS AKHIR

Analisis Usability Pada Aplikasi Tiktok Menggunakan Metode Heuristik Evaluation

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi / Tugas Akhir dan dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh

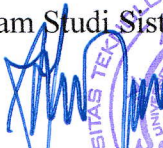
Gelar Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Dewan Penguji	NIDN	Tanda Tangan
1. Deborah Kurniawati, S. Kom., M.Cs.	0511107301	
2. Edy Prayitno, S. Kom., M.Eng.	0502117203	
3. Pulut Suryati, S. Kom., M.Cs.	0015037802	

Mengetahui,

Ketua Program Studi Sistem Informasi


Deborah Kurniawati, S.Kom., M.Cs.

Npp.051149

27 FEB 2024

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sah diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 27 Februari 2024

Penulis



Bayu Laksono

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, taufik, dan hidayah-Nya. Dengan segala kerendahan hati, penyusunan skripsi ini penulis persembahkan khusus untuk :

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan kasih dan sayang serta petunjuk bagi hamba-Nya.
2. Kedua orang tua saya Budi Santoso dan Amsida, adik - adik saya yang selalu mendo'akan dan memberikan dukungan baik materiil maupun non materiil.
3. Bapak Edy Prayitno, S.Kom., M.Eng. yang selalu memberikan bimbingan dan masukan hingga skripsi saya selesai.
4. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta.
5. Orang – orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua yang kalian bagikan, semoga kalian diberikan kesuksesan.

MOTTO

Ridwan kamil

“Tidak ada kesuksesan tanpa kerja keras. Tidak ada keberhasilan tanpa kebersamaan. Tidak ada kemudahan tanpa doa”

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
KATA PENGANTAR.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Ruang Lingkup.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
BAB II Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Dasar Teori	7
2.2.1 Usability	7
2.2.2 Heuristic Evaluation.....	8
2.2.3 Sample.....	9
2.2.4 Instrumen Penelitian.....	10
2.2.5 Analisis Frekuensi Proporsi	10
2.2.6 Analisis Data	11
2.2.7 Uji Reliabilitas.....	12
2.2.8 Uji Validitas.....	13
BAB III Metode Penelitian.....	15
3.1 Bahan.....	15

3.2 Peralatan.....	15
3.2.1 Perangkat Keras.....	16
3.2.2 Perangkat Lunak.....	16
3.3 Pengumpulan Data	17
3.4 Analisis Perancangan	18
3.4.1 Alur Penelitian.....	18
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	22
4.1 Karakteristik Responden	22
4.1.1 Berdasarkan Jenis Kelamin	22
4.1.2 Berdasarkan Usia	23
4.1.3 Berdasarkan Status Pekerjaan	23
4.1.4 Berdasarkan Lama Penggunaan	24
4.3 <i>Visibility of system status</i> pada aplikasi TikTok.....	28
4.3.1 <i>Visibility of system status</i> menurut responden.....	28
4.3.2 Tingkat <i>usability heuristik visibility of system status</i> pada aplikasi TikTok.....	29
4.3.3 Menampilkan <i>visibility of system status</i> pada aplikasi TikTok	29
4.4.1 <i>Match between system and the real world</i> menurut responden	30
4.4.2 Tingkat <i>Match between system and the real world</i> pada aplikasi TikTok	32
4.3.3 Menampilkan <i>Match between system and the real world</i> pada aplikasi TikTok	33
4.5 <i>User control and freedom</i> pada aplikasi TikTok	33
4.5.1 <i>User control and freedom</i> menurut responden.....	33
4.5.2 Tingkat <i>User control and freedom</i> pada aplikasi TikTok	35
4.3.3 Menampilkan <i>heuristik User control and freedom</i> pada aplikasi TikTok	36
4.6 <i>Consistency and standards</i> aplikasi TikTok.....	36
4.6.1 <i>Consistency and standards</i> menurut responden	36
4.6.2 Tingkat <i>usability heuristik Consistency and standards</i> pada aplikasi TikTok	38
4.6.3 Menampilkan <i>Consistency and standards</i> pada aplikasi TikTok	39
4.7 <i>Error prevention</i> aplikasi TikTok.....	39
4.7.1 <i>Error prevention</i> menurut responden	39
4.7.2 Tingkat <i>usability heuristik Error prevention</i> pada aplikasi TikTok	41

4.7.3 Menampilkan <i>Error prevention</i> pada aplikasi TikTok	41
4.8 <i>Recognition rather than recall</i> pada aplikasi TikTok.....	42
4.8.1 <i>Recognition rather than recall</i> menurut responden	42
4.6.3 Menampilkan <i>Recognition rather than recall</i> pada aplikasi TikTok	44
4.9 <i>flexibility and efficiency of use</i> aplikasi TikTok.....	45
4.9.1 <i>flexibility and efficiency of use</i> menurut responden	45
4.9.2 Tingkat usability heuristik <i>flexibility and efficiency of use</i> pada aplikasi TikTok	46
4.10. <i>Aesthetic and minimalist design</i> pada aplikasi TikTok	47
4.10.1 <i>Aesthetic and minimalist design</i> menurut responden	47
4.10.2 <i>Aesthetic and minimalist design</i> pada aplikasi TikTok	49
4.10.3 Menampilkan <i>Aesthetic and minimalist design recall</i> pada aplikasi TikTok	50
4.11 <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> pada aplikasi TikTok	50
4.11.1 <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> menurut responden	50
4.11.2 <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> pada aplikasi TikTok	52
4.11.3 Menampilkan <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i> pada aplikasi TikTok	53
4.12 <i>Help and documentation</i> pada aplikasi TikTok.....	53
4.12.1 <i>Help and documentation</i> menurut responden	53
4.12.2 <i>Help and documentation</i> pada aplikasi TikTok.....	55
4.12.3 Menampilkan <i>Help and documentation</i> aplikasi TikTok	56
4.13 Hasil tingkat usability pada aplikasi TikTok berdasarkan 10 indikator heuristik evaluation	57
Hasil Tingkat usability pada aplikasi TikTok dapat dilihat pada gambar 4.25.	57
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan.....	59
5.2 Saran.....	59
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Aplikasi TikTok Mobile	15
Gambar 3.2 Tahapan Penelitian	19
Gambar 4.1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	22
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Usia.....	23
Gambar 4. 3 Responden Berdasarkan Status Pekerjaan.....	23
Gambar 4.4 Responden Berdasarkan Lama Penggunaan	24
Gambar 4.5 Persentase responden setuju pada <i>visibility of system status</i>	29
Gambar 4.6 <i>Visibility of system status</i> aplikasi TikTok.....	30
Gambar 4.7 Persentase responden setuju pada <i>Match between system and the real world</i>	32
Gambar 4.8 <i>Match between system and the real world</i> aplikasi TikTok	33
Gambar 4.9 Persentase responden setuju pada <i>User control and freedom</i>	35
Gambar 4.10 User control and freedom pada aplikasi TikTok	36
Gambar 4.11 Persentase responden setuju pada <i>Consistency and standards</i>	38
Gambar 4.12 <i>Consistency and standards</i> pada aplikasi TikTok	39
Gambar 4.13 Persentase responden setuju <i>Error prevention</i>	40
Gambar 4.14 <i>Error prevention</i> pada aplikasi TikTok	41
Gambar 4.15 Persentase responden setuju pada <i>Recognition rather than recall</i> ..	43
Gambar 4.16 Recognition rather than recall pada aplikasi TikTok.....	44
Gambar 4.17 Persentase responden setuju <i>flexibility and efficiency of use</i>	46
Gambar 4.18 <i>flexibility and efficiency of use</i> pada aplikasi TikTok.....	47
Gambar 4.19 Persentase responden setuju pada <i>Aesthetic and minimalist design</i>	49
Gambar 4.20 <i>Recognition rather than recall</i> pada aplikasi TikTok.....	50
Gambar 4.21 Persentase responden setuju pada <i>Help users recognize, diagnose, and recover from errors</i>	52
Gambar 4.22 <i>Recognition rather than recall</i> pada aplikasi TikTok.....	53
Gambar 4.23 Persentase responden setuju pada <i>Help and documentation</i>	55
Gambar 4.24 Help and documentation pada aplikasi TikTok	56
Gambar 4.25 Tingkat usability aplikasi TikTok	57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti.....	6
Tabel 2.2 Presentase Penilaian	12
Tabel 3.1 Kisi-kisi kuesioner.....	21
Tabel 4.1 Uji Validitas.....	24
Tabel 4.2 Uji Reliabilitas.....	26
Tabel 4.3 Uji Validitas.....	26
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas.....	27
Tabel 4.5 <i>Visibility of system status</i> menurut responden.....	28
Tabel 4.6 Tingkat <i>usability heuristik visibility of system status</i> pada aplikasi TikTok	29
Tabel 4.7 <i>Match between system and the real world</i> menurut responden.....	31
Tabel 4.8 Tingkat <i>usability heuristik Match between system and the real world</i> pada aplikasi TikTok.....	32
Tabel 4.9 <i>User control and freedom</i> menurut responden.....	34
Tabel 4.10 Tingkat <i>usability User control and freedom</i> pada aplikasi TikTok	35
Tabel 4.11 <i>Consistency and standards</i> menurut responden.....	37
Tabel 4.12 Tingkat <i>usability heuristik Consistency and standards</i> pada aplikasi TikTok	38
Tabel 4.13 <i>Error prevention</i> menurut responden	40
Tabel 4.14 Tingkat <i>usability heuristik Error prevention</i> pada aplikasi TikTok	41
Tabel 4.15 <i>Recognition rather than recall</i> menurut responden	42
Tabel 4.16 Tingkat <i>usability Recognition rather than recall</i> pada aplikasi TikTok	44
Tabel 4.17 <i>flexibility and efficiency of use</i> menurut responden	45
Tabel 4.18 Tingkat <i>usability heuristik flexibility and efficiency of use</i> pada aplikasi TikTok	46
Tabel 4.19 <i>Aesthetic and minimalist design</i> menurut responden.....	48
Tabel 4.20 Tingkat <i>usability Aesthetic and minimalist design</i> pada aplikasi TikTok	49
Tabel 4.21 <i>Help users recognize, diagnose, and recover from</i>	51
Tabel 4.22 Tingkat <i>usability Help users recognize, diagnose, and recover from</i> .	52
Tabel 4.23 <i>Help and documentation</i> menurut responden.....	54
Tabel 4.24 Tingkat <i>usability Help and documentation</i> pada aplikasi TikTok.....	55

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kehadirat ALLAH SWT yang telah memberi rahmat dan hidayah-NYA, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Program Sarjana Fakultas Teknologi Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia Yogyakarta. Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW yang selalu memberikan hidayah kepada kita.
2. Kedua orangtua dan adik saya yang telah mendoakan dan selalu memberikan dukungan hingga penulisan skripsi ini selesai.
3. Ibu Sri Redjeki, S. Si., M. Kom., Ph. D. selaku ketua Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Ibu Deborah Kurniawati, S. Kom., M.Cs. selaku ketua jurusan Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia.
5. Bapak Edy Prayitno, S. kom., M.Eng. selaku dosen pembimbing skripsi.
6. Teman-teman seperjuangan saya yang telah memberikan dukungan dan saling memotivasi satu sama lain.

7. Orang – orang yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas semua yang kalian bagikan, semoga kalian diberikan kesuksesan Akhir kata penulis mengucapkan terimakasih, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta..27.....2024

Penulis



Bayu Laksono

ABSTRAK

TikTok merupakan aplikasi media sosial yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan menonton video pendek yang berisi berbagai macam konten, seperti musik, komedi, edukasi, dan lain-lain. TikTok menawarkan fitur-fitur menarik, seperti filter, efek, musik, stiker, dan tantangan, yang dapat meningkatkan kreativitas dan ekspresi diri pengguna. Aplikasi ini juga memiliki algoritma yang dapat merekomendasikan video yang sesuai dengan minat dan preferensi pengguna, sehingga membuat pengguna terus tertarik dan terhibur.

Dari hasil penyebaran kuesioner yang mengacu pada sepuluh prinsip heuristik dapat diperoleh nilai visibility of system status 97%, match between system and the real world 94,5%, user control and freedom 91%, consistency and standards 93%, error prevention 93%, recognition rather than recall 94,5%, flexibility and efficiency of use 95%, aesthetic and minimalist design 93,5%, help users recognize, diagnose, and recover from errors 94,5%, dan help and documentation 91,5%.

Berdasarkan hasil rata-rata persentase responden dengan menggunakan metode evaluasi heuristik pada aplikasi TikTok didapatkan hasil tingkat usability sebesar 93,7. Hasil ini dapat dikategorikan memiliki penilaian “sangat baik” dan hasil “berhasil”. Hal ini juga menjadi bukti bahwa aplikasi TikTok secara keseluruhan membantu pengguna dalam penggunaan aplikasi.

Kata Kunci : evaluasi, heuristik, usability, TikTok

ABSTRACT

TikTok is a social media application that allows users to create and watch short videos containing various kinds of content, such as music, comedy, education, and others. TikTok offers interesting features, such as filters, effects, music, stickers and challenges, which can increase users' creativity and self-expression. This application also has an algorithm that can recommend videos that suit the user's interests and preferences, thus keeping users interested and entertained.

From the results of distributing questionnaires referring to ten heuristic principles, the values of visibility of system status were 97%, match between system and the real world 94.5%, user control and freedom 91%, consistency and standards 93%, error prevention 93%, recognition rather than recall 94.5%, flexibility and efficiency of use 95%, aesthetic and minimalist design 93.5%, help users recognize, diagnose, and recover from errors 94.5%, and help and documentation 91.5%.

Based on the results of the average percentage of respondents using the heuristic evaluation method on the TikTok application, the usability level was 93.7. These results can be categorized as having a "very good" rating and a "successful" result. This is also proof that the TikTok application as a whole helps users in using the application.

Keywords: evaluation, heuristics, usability, TikTok