

SKRIPSI

**ANALISIS INTERAKSI PENGGUNA PADA APLIKASI
SOSIAL MEDIA *INSTAGRAM* MENGGUNAKAN METODE *USER
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

***ANALYSIS OF USER INTERACTION ON THE INSTAGRAM
SOCIAL MEDIA APPLICATION USING THE USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD***



BAHARUDIN BELAKOLLY

205610047

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

PROGRAM SARJANA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA

YOGYAKARTA

2024

SKRIPSI

**ANALISIS INTERAKSI PENGGUNA PADA APLIKASI
SOSIAL MEDIA *INSTAGRAM* MENGGUNAKAN
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
(*UEQ*)**

***ANALYSIS OF USER INTERACTION ON THE
INSTAGRAM SOCIAL MEDIA APPLICATION USING THE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ) METHOD***

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
studi**

Program Sarjana

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Teknologi Digital Indonesia

Yogyakarta

Disusun Oleh

BAHARUDIN BELAKOLLY

205610047

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
PROGRAM SARJANA FAKULTAS TEKNOLOGI
INFORMASI
UNIVERSITAS TEKNOLOGI DIGITAL INDONESIA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

UJIAN SKRIPSI

Judul : Analisis Interaksi Pengguna Pada Aplikasi
*Social Media Instagram Menggunakan Metode
User Experience Questionnaire (UEQ)*

Nama : Baharudin Belakolly

NIM : 205610047

Program Studi : Sistem Informasi

Semester : Gasal

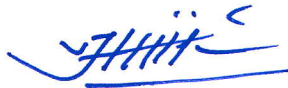
Tahun Akademik : 2023/2024

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan dihadapan

Dewan Penguji Skripsi

Yogyakarta,

Dosen Pembimbing,



Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T.

NIP. 0514125801

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS INTERAKSI PENGGUNA PADA APLIKASI
SOSIAL MEDIA *INSTAGRAM* MENGGUNAKAN
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)***

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi dan
dinyatakan diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan guna
memperoleh Gelar
Sarjana Komputer
Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Teknologi Digital Indonesia
Yogyakarta

Yogyakarta, 24 Januari 2024

Dewan Penguji



1. Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom.
2. Bapak Totok Suprawoto, M.M.,MT.

NIDN

0961089

0514125801

Tandatangan


.....

.....

Mengetahui Ketua
Program Studi Sistem Informasi

Deborah Kurniawati, S.kom., M.Cs.
NIP. 051149

28 FEB 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini, dinyatakan oleh penulis bahwa naskah skripsi ini belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis tidak ada 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, 13 Januari 2024



Baharudin Belakolly

NIM: 205610047

HALAMAN PERSEMBAHAN

Allhamdulillahirobbil'alamin,

Dengan rasa syukur yang tak terhingga, pengabdian diri ini disampaikan kepada Allah SWT, atas segala rahmat dan kesempatan dalam menyelesaikan Skripsi di Universitas Teknologi Digital Indonesia. Kepada-Mu Ya Rabb, segala syukur kuucapkan karena telah menghadirkan orang-orang berarti di sekeliling penulis. Mereka selalu memberikan semangat dan doa, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.

Skripsi ini disajikan sebagai ungkapan terima kasih dan dedikasi kepada:

1. Bapak Heder Belakolly dan Ibu Rajina Romain sebagai Orang Tua penulis yang telah memberikan dukungan dalam berbagai aspek, baik dari segi materi, motivasi, maupun doa agar terselesaikannya Skripsi ini. Skripsi ini diserahkan kepada Bapak dan Ibu, semoga dapat menjadi sedikit senyuman di wajah Bapak dan Ibu.
2. Sumarni, Boby, Imran, Saharudin, Damar sebagai kakak dan adik kandung penulis, yang sering merasakan beban keuangan dalam proses Pendidikan. Yang secara tidak langsung memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini diarahkan untuk mengurangi beban orang tua penulis, dan alhamdulillah skripsi ini berhasil diselesaikan.
3. Teman-teman kelas untuk seluruh teman-teman seperjuangan Riki, Addin, Andit, Diva, Max, Fahreza, Zul, Farak, Febby, Novi, Marhel, Didin, dan Santi. Terimakasih atas peringatan dan solusi yang diberikan ketika menghadapi masalah, serta semangat yang diberikan selama berada di UTDI.

Tidak lupa, banyak terima kasih di sampaikan kepada Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M., M.T. sebagai dosen pembimbing Skripsi. Juga, tidak dapat diabaikan penghargaan untuk semua dosen UTDI yang telah mengajarkan banyak Ilmu Pengetahuan.

Akhir kata, penulis dapat menyadari tanpa ridho dan pertolongan dari Allah SWT, serta bantuan, dukungan, motivasi dari segala pihak skripsi ini tidak dapat diselesaikan. Kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dalam penulisan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan semoga Allah SWT membalas segala kebaikan kalian. Amin Yaa Robbal ‘Alamin.

Wassalamu’alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

HALAMAN MOTTO

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” (Q.S Al-Baqarah, 2: 286)

“Tak perlu khawatir akan bagaimana alur cerita pada jalan ini, perankan saja, Tuhan adalah sebaik-baiknya sutradara”

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Interaksi Pengguna Pada Aplikasi Sosial Media *Instagram* Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire*”. Skripsi ini disusun sebagai persyaratan kelulusan pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Teknologi Digital Indonesia dan memperoleh gelar Sarjana.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah turut memberikan kontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Tentunya, tidak akan bisa maksimal jika tidak mendapat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan Hidayah-Nya dalam kelancaran dan kemudahan selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua yang selalu mendoakan, membiayai dan memberikan motivasi untuk selalu terus berusaha menyelesaikan skripsi ini dengan maksimal.
3. Ibu Sri Redjeki, S.Si., M.Kom., PhD selaku rektor Universitas Teknologi Digital Indonesia.
4. Ibu Deborah Kurniawati , S.Kom., M.Cs. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi di Universitas Teknologi Digital Indonesia
5. Bapak Ir. Totok Suprawoto, M.M, M.T, selaku dosen pembimbing skripsi

6. Ibu DR. L. N. Harnaningrum, S. Si., MT. selaku Wakil Rektor I yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian skripsi.
7. Bapak Dison Librado, S.E., M.Kom. selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan dan arahnya.
8. Semua mahasiswa aktif Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah bersedia mengisi kuesioner penelitian ini.
9. Teman-teman sistem informasi angkatan 2020 Universitas Teknologi Digital Indonesia yang telah memberikan semangat dan dukungan dalam pengerjaan skripsi ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu namanya dalam skripsi penulis.
10. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan baik Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, baik dari segi penyusunan maupun tata bahasa penyampaian, telah dirasakan oleh peneliti. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat di harapkan untuk meningkatkan kesempurnaan skripsi ini. Demi kesempurnaan skripsi ini. Ahir kata, diharapkan skripsi yang telah disusun ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi bagi pembaca serta pihak yang berkepentingan. Amin.

Yogyakarta, 13 Januari 2024


Baharudin Bolakolly
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN COVER	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
<i>1.1 Latar Belakang</i>	<i>1</i>
<i>1.2 Rumusan Masalah</i>	<i>2</i>
<i>1.3 Ruang Lingkup</i>	<i>3</i>
<i>1.4 Tujuan Penelitian</i>	<i>3</i>
<i>1.5 Manfaat Penelitian</i>	<i>4</i>
<i>1.6 Sistematika Penulisan</i>	<i>4</i>
BAB II	6
TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI	6
<i>2.1 Tinjauan Pustaka</i>	<i>6</i>
<i>2.2 Dasar Teori</i>	<i>12</i>
<i>2.3 User Experience (Pengalaman Pengguna)</i>	<i>12</i>
<i>2.4 User Experience Questionnaire (UEQ)</i>	<i>13</i>
<i>2.5 Instagram</i>	<i>14</i>
<i>2.6 Sosial Media</i>	<i>16</i>
<i>2.7 Uji Slovin</i>	<i>18</i>

2.8 Uji Validitas	19
2.9 Uji Reliabilitas.....	24
2.10 Questionnaire.....	26
BAB III.....	27
METODE PENELITIAN	27
3.1 Metode Penelitian	27
3.1.1 Bahan/Data.....	28
3.1.2 Peralatan.....	28
3.1.3 Prosedur Kerja dan Pengumpulan Data.....	29
BAB IV	31
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	31
4.1 Analisis Demografis.....	31
4.1.1 Berdasarkan Jenis Kelamin	31
4.1.2 Berdasarkan Tahun Angkatan.....	31
4.1.3 Berdasarkan Program Studi.....	32
4.1.4 Berdasarkan Tingkat Penggunaan Aplikasi Instagram	33
4.2 Pengujian Kuesioner.....	34
4.3 Hasil Pengumpulan Data	34
4.4 Hasil Analisis.....	38
4.4.1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif.....	39
4.5 Analisis Gap	41
4.6 Analisa Hasil	42
4.7 Rekomendasi.....	43
BAB V.....	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses pengumpulan data menggunakan UEQ	26
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	27
Gambar 3. 2 Prosedur kerja	29
Gambar 4.1 Responden berdasarkan Jenis Kelamin.....	31
Gambar 4.2 Responden Berdasarkan Tahun Angkatan.....	32
Gambar 4.3 Responden Berdasarkan Program Studi	33
Gambar 4.4 Responden Berdasarkan Penggunaan	33
Gambar 4.5 Nilai Skala Aplikasi Instagram.....	41

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	9
Tabel 2. 2 Uji Validitas Variabel Attractiviness	20
Tabel 2. 3 Uji Validitas Variabel Perspicuity	21
Tabel 2. 4 Uji Validitas Variabel Efficiency	21
Tabel 2. 5 Uji Validitas Variabel Dependability	22
Tabel 2. 6 Uji Validitas Variabel Stimulation	22
Tabel 2. 7 Uji Validitas Variabel Novelty	24
Tabel 2. 8 Uji Reliabilitas.....	25
Tabel 4. 1 Hasil Pengumpulan Data Variabel Attractiviness.....	34
Tabel 4. 2 Hasil Pengumpulan Data Variabel Perspicuity.....	35
Tabel 4. 3 Hasil Pengumpulan Data Variabel Efficiency	36
Tabel 4. 4 Hasil Pengumpulan Data Variabel Dependability	36
Tabel 4. 5 Hasil Pengumpulan Data Variabel Stimulation	37
Tabel 4. 6 Hasil Pengumpulan Data Variabel Novelty	37
Tabel 4. 7 Hasil Analisis Statistik Deskriptif	39
Tabel 4. 8 Tingkat Variabel UEQ.....	40
Tabel 4. 9 Hasil Penentuan Nilai Variabel.....	40

ABSTRAK

Di era digital saat ini banyak hal yang dapat dilakukan melalui internet, salah satunya media social, telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari seperti berinteraksi melalui sosial media salah satunya adalah melalui aplikasi Instagram. Instagram merupakan Salah satu *platform* media sosial yang paling populer dikalangan Masyarakat. Karna dengan menggunakan *Instagram* pengguna dapat mengakses berbagai fitur dari media social tersebut seperti berbagi foto, video, cerita, dan berinteraksi dengan konten dari orang lain. Interaksi pengguna di media sosial ini memiliki dampak signifikan pada pengalaman pengguna dan persepsi tentang *platform* tersebut. pada interaksi pengguna aplikasi Instagram saat ini kurangnya pemahaman mendalam tentang pengalaman pengguna instagram yang kemungkinan terjadinya kesalahan.

Dalam penelitian ini, metode pengukuran *user experience* yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire (UEQ)*. *User Experience Questionnaire (UEQ)* merupakan salah satu instrumen yang bisa digunakan untuk mengolah data dari survei yang terkait dengan *user experience* yang mudah untuk dijalankan, dipercaya, berdasar, dan dimanfaatkan untuk melakukan penilaian kualitas yang subjektif. *User Experience Questionnaire (UEQ)* berisi 6 aspek penilaian yaitu Daya Tarik (*Attractiveness*), Efisiensi (*Efficiency*), Kejelasan (*Perspiciuity*), Ketepatan (*Dependability*), Stimulasi (*Stimulation*), dan Kebaruan (*Novelty*).

Kuisisioner *UEQ* dibagikan kepada 102 responden, hasil dari kuisisioner *UEQ* menunjukkan bahwa responden memiliki kesan positif terhadap aplikasi sosial media instagram sebagai sarana informasi dan komunikasi dimana hasil survey terdapat nilai *evaluation good*.

Kata Kunci: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Media Sosial Instagram.

ABSTRACT

In the current digital era, many things can be done via the internet, one of which is social media, which has become an integral part of everyday life, such as interacting via social media, one of which is through the Instagram application. Instagram is one of the most popular social media platforms among the public. Because by using Instagram users can access various features of this social media such as sharing photos, videos, stories, and interacting with content from other people. These user interactions on social media have a significant impact on the user experience and perception of the platform. In the current interaction between users of the Instagram application, there is a lack of in-depth understanding of the Instagram user experience, which is why errors may occur.

In this research, the user experience measurement method used is the User Experience Questionnaire (UEQ). The User Experience Questionnaire (UEQ) is an instrument that can be used to process data from surveys related to user experience that is easy to carry out, reliable, grounded, and used to carry out subjective quality assessments. The User Experience Questionnaire (UEQ) contains 6 assessment aspects, namely Attractiveness, Efficiency, Clarity, Dependability, Stimulation, and Novelty.

The UEQ questionnaire was announced to 102 respondents, the results of the UEQ questionnaire showed that respondents had a positive impression of the Instagram social media application as a means of information and communication where the survey results had good evaluation values.

Keywords: User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Instagram Social Media.