

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA NEGERI 9 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Catur Peristiwa Siswanto**

**16.12.9197**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA MEDIA PEMBELAJARAN  
RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL DI SEKOLAH MENENGAH  
PERTAMA NEGERI 9 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN USER  
EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Catur Peristiwa Siswanto**

**16.12.9197**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2020**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA MEDIA  
PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Catur Peristiwa Siswanto**

**16.12.9197**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 12 Mei 2020

**Dosen Pembimbing,**

**Ali Mustopa, M.Kom**  
**NIK. 190302192**

**PENGESAHAN****SKRIPSI****PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA MEDIA  
PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL DI  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 YOGYAKARTA  
MENGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Catur Peristiwa Siswanto**

**16.12.9197**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 Juni 2020

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ali Mustopa, M.Kom.**  
**NIK. 190302192**

**Andriyan Dwi Putra, M.Kom.**  
**NIK. 190302270**

**Agung Pambudi, ST, M.A.**  
**NIK. 190302012**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 Juni 2020

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Krisnawati, S.Si, MT.**  
**NIK. 190302038**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

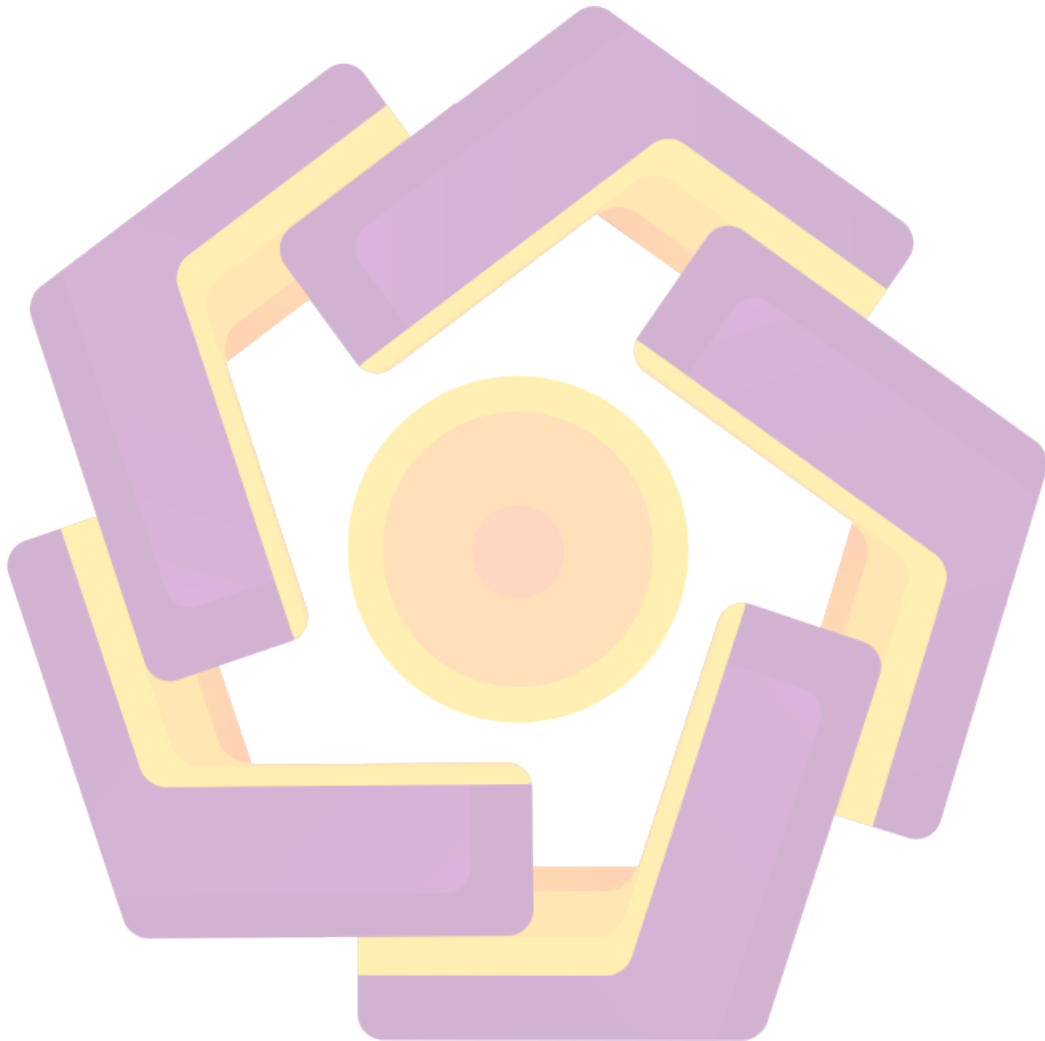
Yogyakarta 5 September 2020



Catur Peristiwa Siswanto  
NIM. 16.12.9197

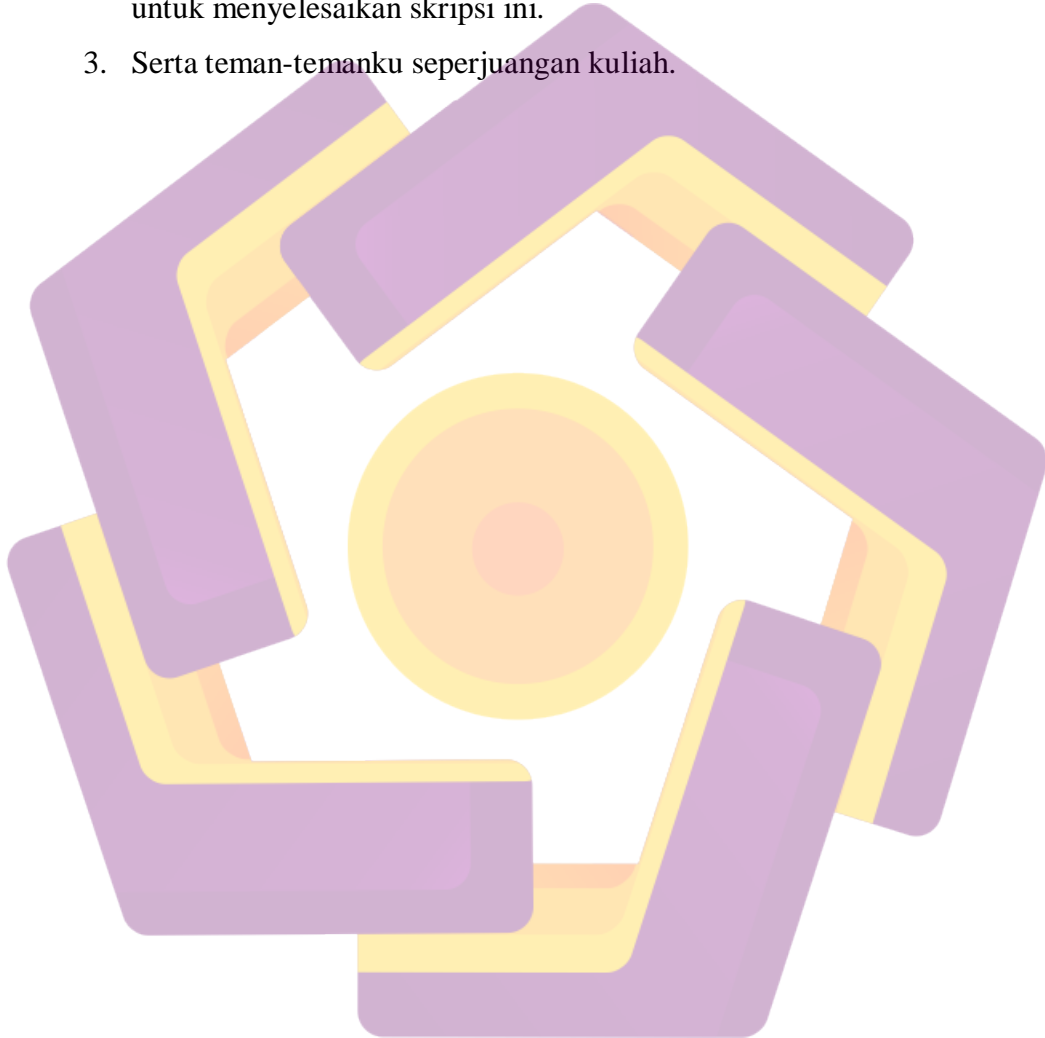
## MOTTO

“Jangan pergi mengikuti kemana jalan akan berujung. Buat jalanmu sendiri dan tinggalkan jejak.”



## PERSEMBAHAN

1. Puji Syukur untuk kehadirat-Nya, karena berkat campur tangan-Nya skripsi ini bisa selesai tepat pada waktunya.
2. Untuk Bapak dan Ibu ku yang telah mendukung baik materi dan moril untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Serta teman-temanku seperjuangan kuliah.

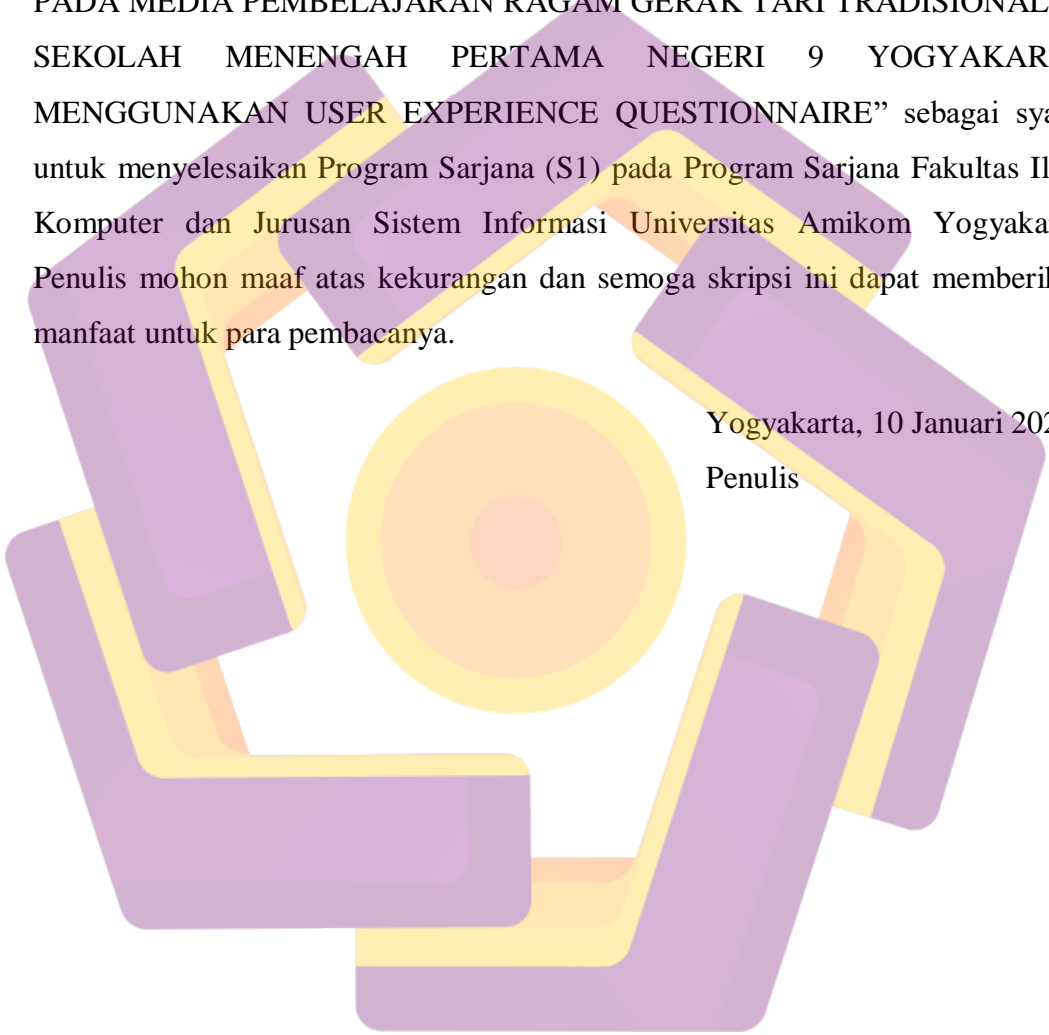


## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkah, rahmat dan karunia-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGUKURAN USER EXPERIENCE PADA MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 YOGYAKARTA MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer dan Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulis mohon maaf atas kekurangan dan semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk para pembacanya.

Yogyakarta, 10 Januari 2020

Penulis





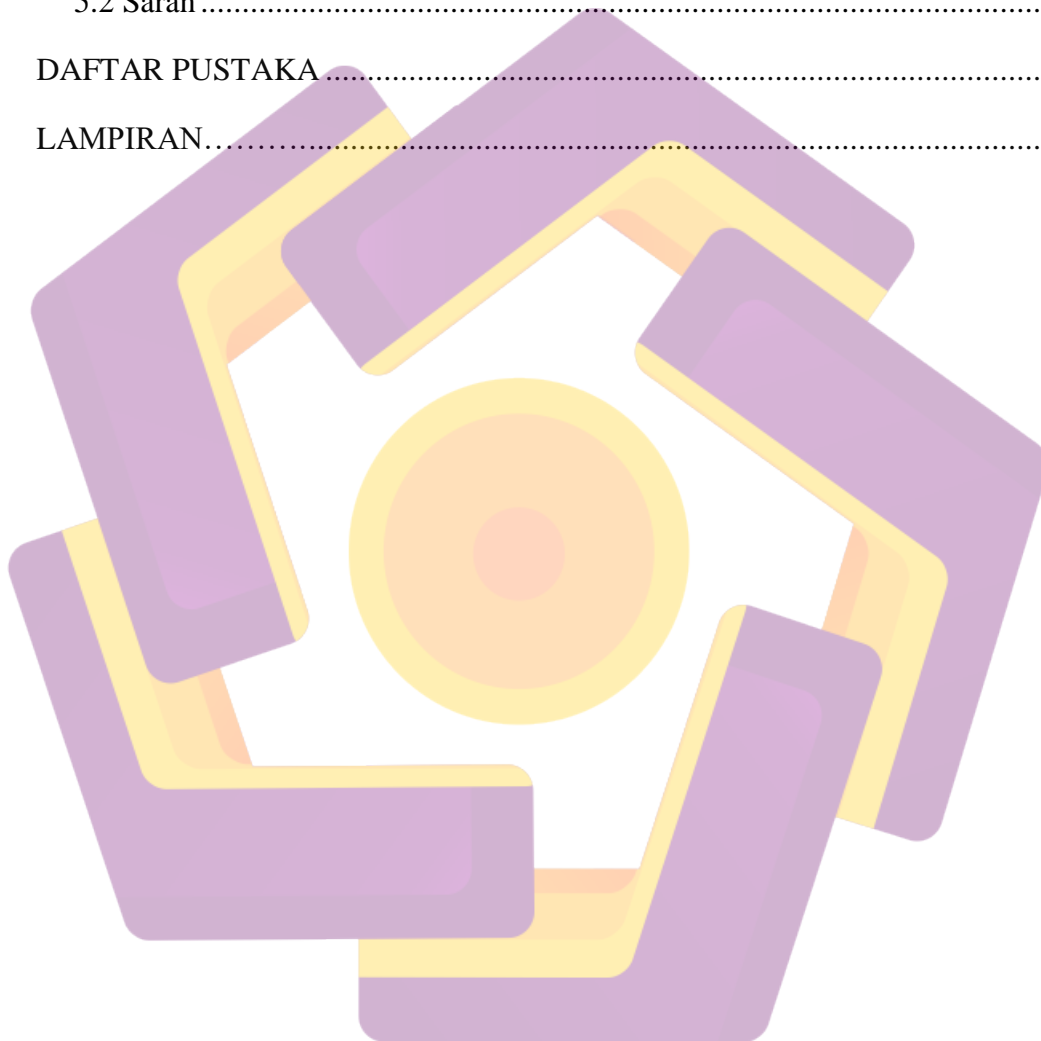
## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Metode Kuantitatif.....	5
1.6.1.1.1 ` Metode Kuesioner.....	5

1.6.1.2	Metode Survey .....	6
1.6.1.3	Metode Observasi .....	6
1.6.1.4	Wawancara .....	6
1.6.1.5	Metode Studi Pustaka .....	7
1.6.2	Metode Analisis Data.....	7
1.6.2.1	Statistik Iferensial .....	7
1.7	Sistematika Penulisaan.....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>11</b>
2.1	Tinjauan Pustaka.....	11
2.2	<i>User Experience</i> .....	13
2.3	Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional .....	15
2.4	UEQ ( <i>User Experience Questionnaire</i> ) .....	15
2.5	OS ( <i>Operating System</i> ) .....	16
2.6	Windows .....	17
2.7	Media Pembelajaran .....	17
2.8	Pengertian Multimedia.....	18
2.8.1	Elemen Multimedia .....	18
2.8.2	Struktur Multimedia.....	20
2.8.3	Jenis-Jenis Multimedia.....	21
2.9	<i>Software</i> Pendukung Aplikasi .....	22
2.9.1	<i>Adobe Illustrator</i> .....	22
<b>BAB III ANALISIS PENELITIAN.....</b>		<b>23</b>
3.1	Objek dan Ruang Lingkup Penelitian.....	23
3.1.1	Profil SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA.....	23
3.1.2	Deskripsi SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA.....	23

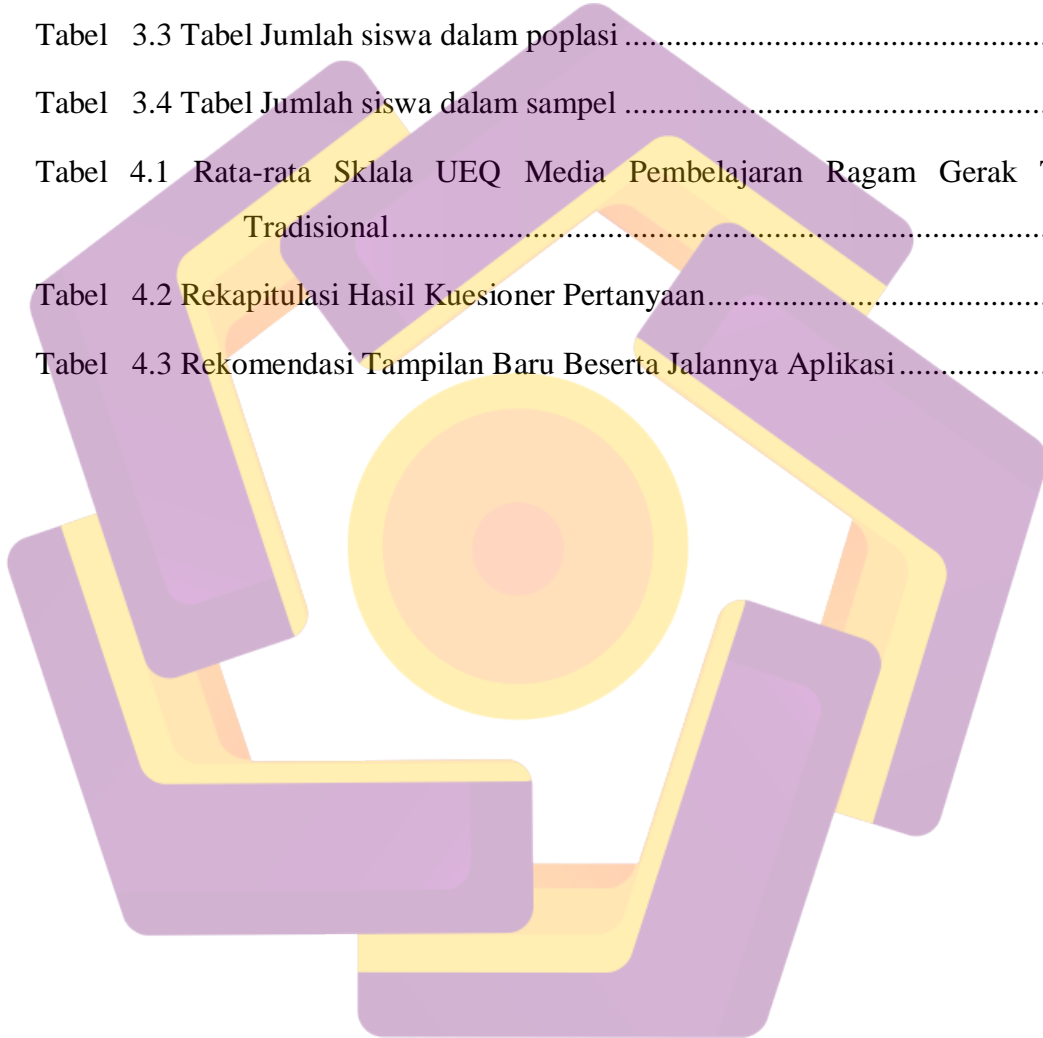
3.1.3	Visi dan Misi SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA.....	24
3.1.3.1	Visi.....	24
3.1.3.2	Misi.....	24
3.2	Waktu dan Tempat Penelitian.....	25
3.2.1	Waktu Penelitian.....	25
3.2.2	Tempat Penelitian.....	26
3.3	<i>Material Collecting</i> (Pengumpulan Bahan).....	27
3.3.1	Metode Pengumpulan Data.....	27
3.3.1.1	Kuesioner.....	27
3.3.1.2	Survey.....	37
3.3.1.3	Observasi.....	37
3.3.1.4	Wawancara.....	39
3.3.1.5	Studi Pustaka.....	41
3.4	Populasi dan Sampel.....	41
3.4.1	Populasi.....	41
3.4.2	Sampel.....	41
3.5	Prosedur Pengumpulan Data.....	43
3.5.1	Tahapan Pengukuran <i>User Experience</i> Pada Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional.....	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		45
4.1	Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional.....	45
4.2	Penilaian Pengalaman Pengguna.....	48
4.3	Analisis Hasil Penelitian.....	48
4.3.1	UEQ Terhadap Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional.....	48

4.3.2 Kuesioner Pertanyaan .....	55
4.4 Implementasi Rekomendasi Tampilan Baru .....	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	63
5.1 Kesimpulan .....	63
5.2 Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN.....	67



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Jadwal Pelaksanaa Peneltian .....	25
Tabel 3.2 Tabel Wawancara dengan guru Seni Budaya SMP NEGERI YOGYAKARTA .....	9 39
Tabel 3.3 Tabel Jumlah siswa dalam poplasi .....	41
Tabel 3.4 Tabel Jumlah siswa dalam sampel .....	42
Tabel 4.1 Rata-rata Sklala UEQ Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional.....	53
Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Kuesioner Pertanyaan.....	56
Tabel 4.3 Rekomendasi Tampilan Baru Beserta Jalannya Aplikasi.....	57



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA Tampak Depan.....	27
Gambar 3.2 Halaman Awal <i>Website User Experince Quetionnaire</i> .....	28
Gambar 3.3 <i>User Experince Quetionnaire Handbook</i> .....	28
Gambar 3.4 Kuesioner Pertanyaan .....	29
Gambar 3.5 Halaman <i>Read First</i> Pengolah Data ( <i>Microsoft Excel</i> ) .....	30
Gambar 3.6 Halaman <i>Entry Data</i> .....	30
Gambar 3.7 Halaman <i>Transformed Data</i> .....	31
Gambar 3.8 Halaman <i>Result</i> .....	31
Gambar 3.9 Halaman <i>Confidence Interval</i> .....	32
Gambar 3.10 Halaman <i>Distribution Of Answer per Item</i> .....	32
Gambar 3.11 Halaman <i>Scale Consistency</i> .....	33
Gambar 3.12 Halaman <i>Benchmark</i> .....	33
Gambar 3.13 Halaman <i>Inconsistencies</i> .....	34
Gambar 3.14 Halaman <i>Sampel Size</i> .....	34
Gambar 3.15 Halaman <i>KPI Conculation</i> .....	34
Gambar 3.16 Halaman <i>Item</i> .....	35
Gambar 3.17 Kuesioner <i>Pertanyaan</i> .....	37
Gambar 3.18 Buku Terbitan Kemendikbud .....	38
Gambar 3.19 Piala Prestasi SMP NEGERI 9 YOGYAKARTA .....	39
Gambar 3.20 Alur Pengumpulan Data.....	43
Gambar 3.21 Struktur UEQ .....	44
Gambar 4.1 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Awal.....	44

Gambar 4.2 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Utama .....	46
Gambar 4.3 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Materi .....	46
Gambar 4.4 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Macam Tari .....	47
Gambar 4.5 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Soal .....	47
Gambar 4.6 Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional Menu Profil .....	48
Gambar 4.7 <i>Input Data Microsoft Excel</i> 1-16 .....	49
Gambar 4.8 <i>Input Data Microsoft Excel</i> 17-43 .....	50
Gambar 4.9 <i>Input Data Microsoft Excel</i> 44-72 .....	50
Gambar 4.10 <i>Input Data Microsoft Excel</i> 73-100.....	51
Gambar 4.11 <i>Input Data Microsoft Excel</i> 101-129.....	52
Gambar 4.12 Skala Pengukuran UX pada Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional .....	52
Gambar 4.13 <i>Benchmark Interval</i> Hasil Pengukuran Aplikasi Media Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional .....	53
Gambar 4.14 <i>Benchmark Interval</i> Untuk Skala UEQ.....	54
Gambar 4.15 Tabel Rata-Rata dari Hasil Pengukuran UEQ .....	55

## INTISARI

Kemajuan Teknologi Informasi saat ini sangat pesat membuat masyarakat dapat dengan cepat dan mudah memanfaatkannya untuk membantu dalam aktivitas sehari-hari. Dalam dunia pendidikan kemajuan teknologi informasi dimanfaatkan sebagai Media Pembelajaran yang difungsikan untuk membantu proses belajar mengajar di sekolah. Salah satunya menggunakan kemajuan teknologi Media Pembelajaran Interaktif.

Magdalena Richa Paskah dalam skripsinya mengatakan Media Pembelajaran Interaktif dapat membangkitkan motivasi belajar para siswa, dapat interaksi secara langsung antara siswa dan lingkungannya, dan dapat menimbulkan minat para siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

Media Interaktif Pembelajaran Ragam Gerak Tari Tradisional merupakan aplikasi media interaktif berbasis multimedia untuk mengenalkan seni tari tradisional, dengan menggunakan media interaktif tersebut maka dapat membantu dalam proses pembelajaran seni budaya pengenalan tari tradisional.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Teknologi, dan Informasi



## ABSTRACT

*The progress of Information Technology is currently very rapid, so that people can quickly and easily use it to help in their daily activities. In the world of education, advances in information technology are used as a Learning Media that is used to help the teaching and learning process in school. One of them is using the advancement of Interactive Learning Media technology.*

*Magdalena Richa Paskah said in her thesis that Interactive Learning Media can arouse students' learning motivation, can interact directly between students and their environment, and can arouse students' interest to learn individually according to their abilities to improve their learning achievement.*

*Interactive Media for Learning the Variety of Traditional Dance Movements is a multimedia-based interactive media application to introduce traditional dance, using this interactive media can help in the process of learning the cultural arts of introducing traditional dance.*

**Keyword:** Learning media, technology, information