ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI 3D EDITING BLENDER DAN AUTODESK MAYA MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika

disusun oleh

ARDHIKA YUDHA PRASETYO

19.11.2751

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI 3D EDITING BLENDER DAN AUTODESK MAYA MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi Informatika

disusun oleh

ARDHIKA YUDHA PRASETYO

19.11.2751

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI 3D EDITING BLENDER DAN AUTODESK MAYA MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

yang disusun dan diajukan oleh

Ardhika Yudha Prasetyo

19.11.2751

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,

Raditya Wardhana, M.Kom.
NIK. 190302208

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI 3D EDITING BLENDER DAN AUTODESK MAYA MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

yang disusun dan diajukan oleh

Ardhika Yudha Prasetyo

19.11.2751

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Agustus 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Donni Prabowo, M.Kom. **NIK. 190302253**	
Ahlihi Masruro, M.Kom. **NIK. 190302148**	
Raditya Wardhana, M.Kom. **NIK. 190302208**	

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 26 Agustus 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D.
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Ardhika Yudha Prasetyo
NIM : 19.11.2751

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi 3D Editing Blender Dan Autodesk Maya Menggunakan Metode UX Curve

Dosen Pembimbing : Raditya Wardhana, M.Kom.

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 26 Agustus 2024

Yang Menyatakan,

Ardhika Yudha Prasetyo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirobbil'alamiin, dengan mengucap syukur atas rahmat Allah SWT akhirnya penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir. Semua ini tidak lepas dari banyaknya orang yang membantu penulis untuk menyelesaikannya. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih dan Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk:

Kedua orang tua tersayang **Parmono** (Ayah) dan **Setianingsih** (Ibu) yang selalu memberikan ketenangan, semangat, serta doa yang tiada hentinya.

Saudaraku **Ardhian Bayu Adi Prasetyo** (Abang) yang selalu memberikan kritik, saran, serta dorongan untuk selalu semangat dalam mengerjakan Tugas Akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana.

Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerja sama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Raditya Wardhana, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Skripsi ini.
2. Donni Prabowo, M.Kom dan Ahlihi Masruro, M.Kom yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap skripsi ini
3. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu.
4. Oranga tua dan keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari terdapat banyak kekurangan dalam laporan ini. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran untuk mengembangkan laporan ini menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 03 Oktober 2024

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI iv
HALAMAN PERSEMBAHAN v
KATA PENGANTAR vi
DAFTAR ISI vii
DAFTAR TABEL x
DAFTAR GAMBAR xi
DAFTAR LAMPIRAN xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN xiii
DAFTAR ISTILAH xiv
INTISARI xv
ABSTRACT xvi
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 3
1.4 Tujuan Penelitian 3
1.5 Manfaat Penelitian 3
1.6 Sistematika Penulisan 3
1.6.1 BAB 1 PENDAHULUAN 3
1.6.2 BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA 4
1.6.3 BAB 3 METODE PENELITIAN 4
1.6.4 BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN 4
1.6.5 BAB 5 PENUTUP 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5
2.1 Studi Literatur 5
2.2 Dasar Teori 16
2.2.1. Animasi 3D 16
2.2.2. Blender 17
2.2.3. Autodesk Maya 18
2.2.4. *User Experience* 19
2.2.5. *UX Curve* 20
BAB III METODE PENELITIAN 22
3.1 Objek Penelitian 22
3.2 Alur Penelitian 22
3.3 Analisis Kebutuhan 23
3.3.1 Kebutuhan Fungsional 23
3.3.2 Kebutuhan Non Fungsional 24
3.4 Observasi responden 25
3.5 Penyebaran Quisioner Kepada Responden 25
3.6 Mengumpulkan Hasil Jawaban Responden 26
3.7 Rekap Data Hasil Quisioner 26
3.8 Validasi data responden 28
3.9 Memasukkan data kedalam kurva 28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 29
4.1. Hasil 29
4.1.1. Data Responden 29
4.1.2. Hasil Kurva Blender 30
4.1.3. Hasil Kurva Autodesk Maya 32
4.2. Pembahasan 35
4.2.1. Jumlah Kecenderungan Kurva 35
4.2.2. Kurva Perbandingan Alasan 36

4.2.3. Analisis Hasil Final Quisioner 38
4.2.4. Analisis User Experience 39
BAB V PENUTUP 40
5.1 Kesimpulan 40
5.2 Saran 41
REFERENSI 42
LAMPIRAN.....45

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Lunak 24
Tabel 3.2 Perangkat Keras 24
Tabel 4.1 Tabel Responden.....29
Tabel 4.2 Perbandingan jumlah kecenderungan kurva tiap dimensi pada aplikasi Blender dan Autodesk Maya 36
Tabel 4.3 Perbandingan alasan pragmatis dan hedonis pengguna Blender dan Autodesk Maya terhadap kurva UX 37
Tabel 4.4 Rata-rata perbandingan nilai skala pada final quisioner Blender dan Autodesk Maya.....38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Animasi 3D 16
Gambar 2.2 *User Interface* Blender.....17
Gambar 2.3 *User Interface* Autodesk Maya 18
Gambar 2.4 *Kuva User Experience Quissionaire*.....20
Gambar 3.1 Alur Penelitian 23
Gambar 4.1 *General UX* Blender.....30
Gambar 4.2 *Attractiveness* Blender 30
Gambar 4.3 *Ease of Use* Blender.....31
Gambar 4.4 *Utility* Blender.....31
Gambar 4.5 *Degree of Use* Blender.....32
Gambar 4.6 *General UX* Autodesk Maya.....33
Gambar 4.7 *Attractiveness* Autodesk Maya.....33
Gambar 4.8 *Ease of Use* Autodesk Maya 34
Gambar 4.9 *Utility* Autodesk Maya 34
Gambar 4.10 *Degree of Use* Autodesk Maya 35
Gambar 4.11 Kurva Perbandingan alasan pragmatis dan hedonis pengguna Blender dan Autodesk Maya terhadap kurva UX 37
Gambar 4.12 Kurva rata-rata Blender dan Autodesk Maya.....39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian 10
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian 11

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

Ω	Tahanan Listrik
μ	Konstanta gesekan
ANFIS	Adaptive Network Fuzzy Inference System
SVM	Support Vector Machines

DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Eigen Value	akar akar persamaan

INTISARI

Blender dan Autodesk Maya merupakan aplikasi editing 3D yang banyak digunakan di indonesia sebagai pembuat animasi 3D dalam film pendek maupun film layer lebar. Keduanya memilliki perbedaan pada fitur dan tampilan yang pastinya membuat pengalaman pengguna yang berbeda pula. Dengan ini, dilakukan penelitian untuk membandingkan pengalaman pengguna jangka panjang pada aplikasi Blender dan Autodesk Maya menggunakan metode UX Curve. Terdapat 10 responden untuk tiap aplikasi yang merupakan mahasiswa aktif dalam organisasi. Responden menggambarkan pengalamannya dalam template kurva UX dengan 5 dimensi atau sudut pandang: general UX, attractiveness, ease of use, utility, dan degree of use.

Kata kunci: Blender, Autodesk Maya, pengalaman pengguna, pengalaman pengguna jangka panjang, UX Curve.

ABSTRACT

Blender and Autodesk Maya are 3D editing applications that are widely used in Indonesia as 3D animation makers in short films and wide layer films. Both have differences in features and appearance which certainly make different user experiences. With this, a study was conducted to compare long-term user experience in Blender and Autodesk Maya applications using the UX Curve method. There are 10 respondents for each application who are active students in organizations. Respondents described their experience in a UX curve template with 5 dimensions or points of view: general UX, attractiveness, ease of use, utility, and degree of use..

***Keyword*:** Blender, Autodesk Maya, user experience, long-term user experience, UX Curve.