

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI
PEDULI LINDUNGI MENGGUNAKAN PARAMETER
UX HONEYCOMB**

SKRIPSI



diajukan oleh

Muhammad Tirta Adi Putra Utama

18.11.2060

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI
PEDULI LINDUNGI MENGGUNAKAN PARAMETER
UX HONEYCOMB**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

Muhammad Tirta Adi Putra Utama

18.11.2060

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI
PEDULI LINDUNGI MENGGUNAKAN PARAMETER
UX HONEYCOMB**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Tirta Adi Putra Utama

18.11.2060

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 1 Juli 2022

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, M.Kom

NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI PEDULI
LINDUNGI MENGGUNAKAN PARAMETER
UX HONEYCOMB**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Tirta Adi Putra Utama

18.11.2060

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Acihmah Sidauruk, M.Kom

NIK. 190302238

Ferry Wahyu Wibowo, S.Si, M.Cs

NIK. 190302235

Eli Pujastui, M.Kom

NIK. 190302227

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 21 Juli 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Tirta Adi Putra Utama**
NIM : **18.11.2060**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA TERHADAP APLIKASI PEDULI LINDUNGI MENGGUNAKAN PARAMETER UX HONEYCOMB

Dosen Pembimbing : **Eli Pujastuti, 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, **21 Juli 2022**

Yang Menyatakan,



Muhammad Tirta Adi Putra Utama

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Puji Syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Saya selaku penulis mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua yang selalu memberi motivasi dan do'a dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Teruntuk Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku dosen pembimbing, saya ucapkan banyak terima kasih karena telah bersedia membimbing, selalu memberikan kritik dan saran yang membangun dalam mengantarkan saya mengantungi gelar sarjana.
4. Teman – teman 18 IF 04 yang telah memberikan dukungan motivasi.
5. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendoakan, mendukung dan memotivasi saya selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Evaluasi Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi Peduli Lindungi Menggunakan Parameter UX Honeycomb”**, sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam menyusun skripsi ini banyak mendapat dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ketulusan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, saran, dan pengarahan serta bimbingan dalam skripsi ini.
5. Kedua orang tua penulis, Fakhri Pribadi S.E dan Tawati Budi Anggari yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat serta kesabarannya yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis, yang banyak memberikan dukungan moril serta materil dengan tulus ikhlas.
6. Adik penulis tercinta, Monica Audina, terima kasih atas doa dan dukungan yang diberikan.
7. Pacar penulis, Laela Fatmawati, terima kasih telah selalu memberikan dukungan, doa dan motivasi kepada penulis.
8. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.

9. Teman-teman yang telah ikut andil dan banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh staff dan karyawan Universitas Amikom Yogyakarta yang banyak membantu kelancaran segala aktivitas penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

Yogyakarta, 21 Juli 2022
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	viii
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	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	2
1.5 Manfaat Penelitian	2
1.6 Sistematika Penulisan	2
1.6.1 BAB I PENDAHULUAN	2
1.6.2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	3
1.6.3 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	3
1.6.4 BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	3
1.6.5 BAB V PENUTUP	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	6

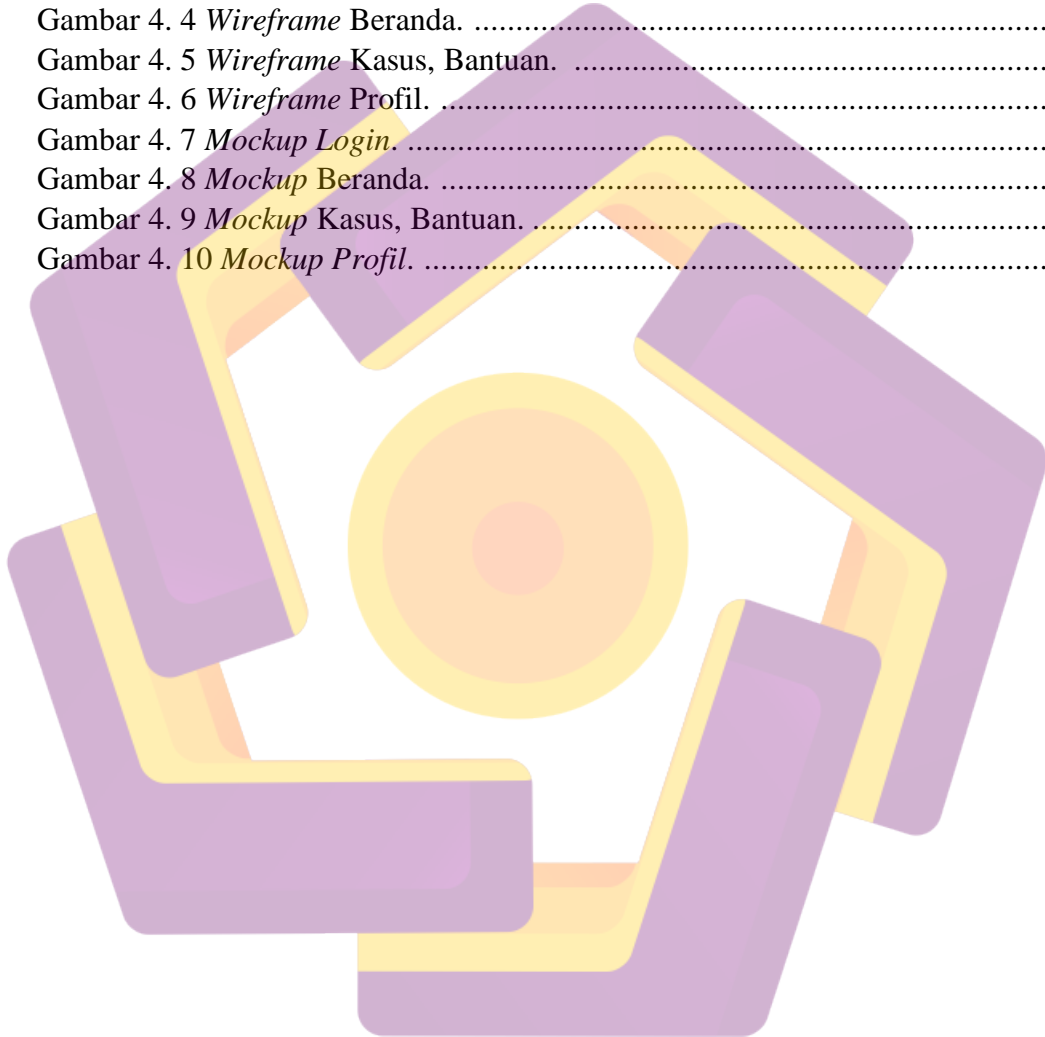
2.2.1 <i>User Experience</i>	6
2.2.2 <i>UX Honeycomb</i>	6
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	8
3.1 Objek Penelitian.....	8
3.2 Alur Penelitian	8
3.3 Alat dan Bahan.....	9
3.3.1 Data Penelitian	9
3.3.2 Alat/instrumen.....	10
3.4 Karakteristik Responden	10
3.4.1 Berdasarkan Jenis Kelamin.....	10
3.4.2 Berdasarkan Usia.....	10
3.4.3 Berdasarkan Tingkat Pendidikan	11
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	13
4.1 Pengolahan Data	13
4.1.1 Aspek <i>Useful</i>	14
4.1.2 Aspek <i>Usable</i>	16
4.1.3 Aspek <i>Desirable</i>	18
4.1.4 Aspek <i>Findable</i>	20
4.1.5 Aspek <i>Accessible</i>	22
4.1.6 Aspek <i>Credible</i>	24
4.2 Redesain	27
4.2.1 <i>Assets</i>	28
4.2.2 <i>Pain Point</i>	28
4.2.3 <i>Wireframe</i>	29
4.2.4 <i>Mockup</i>	32
4.3 <i>Testing</i>	35
BAB V PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan.....	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN	38

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Jurnal Terdahulu	5
Tabel 3. 1 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	10
Tabel 3. 2 Responden Berdasarkan Usia	10
Tabel 3. 3 Responden Berdasarkan Tingkat Pendidikan	11
Tabel 4. 1 Bobot Nilai Indikator	13
Tabel 4. 2 Interval Tingkat Intensitas	14
Tabel 4. 3 Deskripsi Aspek Useful	14
Tabel 4. 4 Hasil perhitungan Aspek Useful	15
Tabel 4. 5 Deskripsi Aspek Usabel	16
Tabel 4. 6 Hasil perhitungan Aspek Usabel	17
Tabel 4. 7 Deskripsi Aspek Desirable	18
Tabel 4. 8 Hasil perhitungan Aspek Desirable	19
Tabel 4. 9 Deskripsi Aspek Findable	20
Tabel 4. 10 Hasil perhitungan Aspek Findable	21
Tabel 4. 11 Deskripsi aspek Accessible	22
Tabel 4. 12 Hasil perhitungan aspek Accessible	23
Tabel 4. 13 Deskripsi aspek Credible	24
Tabel 4. 14 Hasil perhitungan aspek Credible	25
Tabel 4. 15 Hasil perhitungan ke-enam aspek Honeycomb	26
Tabel 4. 16 Hasil perhitungan redesain aplikasi Peduli Lindungi	35
Tabel 4. 17 Perbandingan Hasil Evaluasi Aplikasi Peduli Lindungi	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tujuh Hexagon Dalam UX Honeycomb.[6]	7
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.	8
Gambar 4. 1 <i>Assets</i>	28
Gambar 4. 2 <i>Pain Point</i>	28
Gambar 4. 3 <i>Wireframe Login</i>	29
Gambar 4. 4 <i>Wireframe Beranda</i>	30
Gambar 4. 5 <i>Wireframe Kasus, Bantuan</i>	30
Gambar 4. 6 <i>Wireframe Profil</i>	31
Gambar 4. 7 <i>Mockup Login</i>	32
Gambar 4. 8 <i>Mockup Beranda</i>	33
Gambar 4. 9 <i>Mockup Kasus, Bantuan</i>	33
Gambar 4. 10 <i>Mockup Profil</i>	34



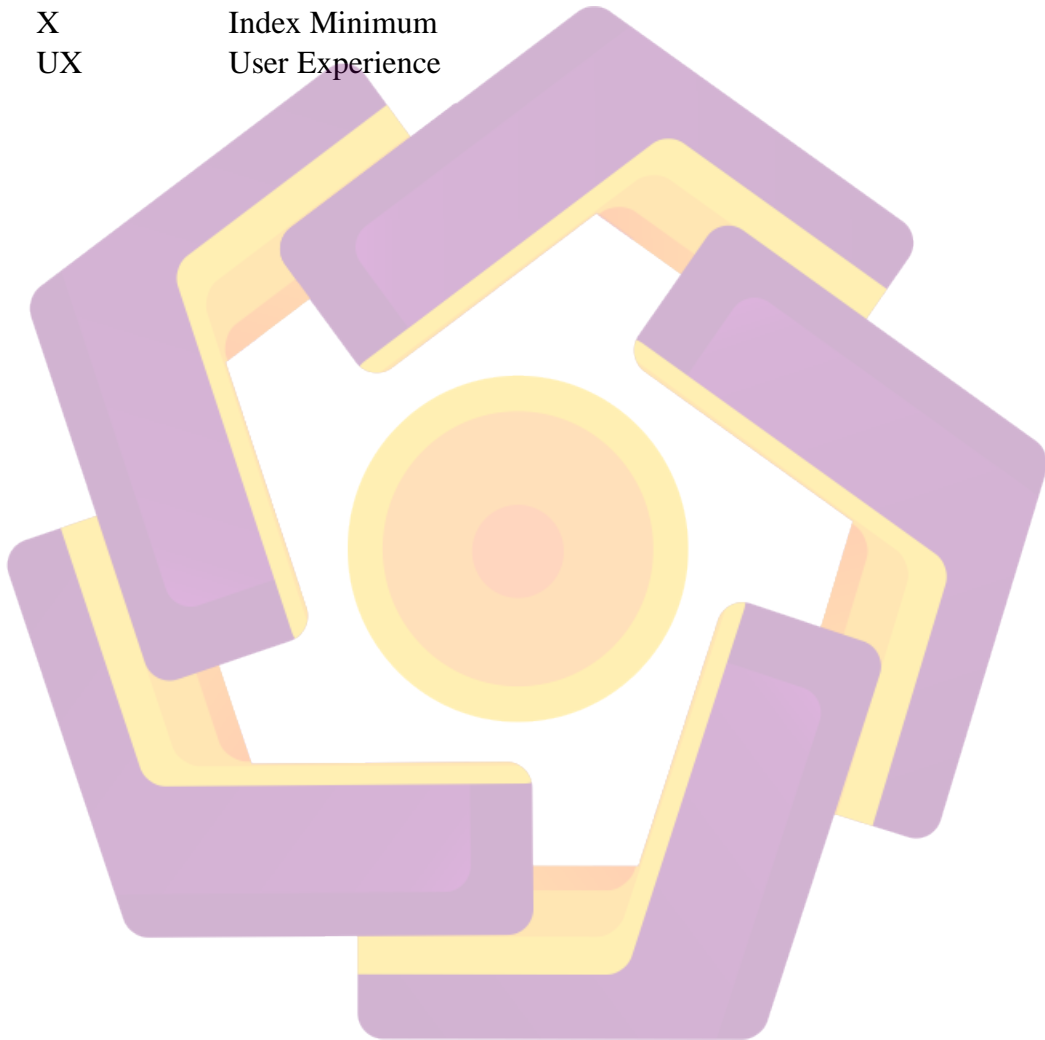
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Link wireframe.....	35
Lampiran 2. Link mockup.....	35



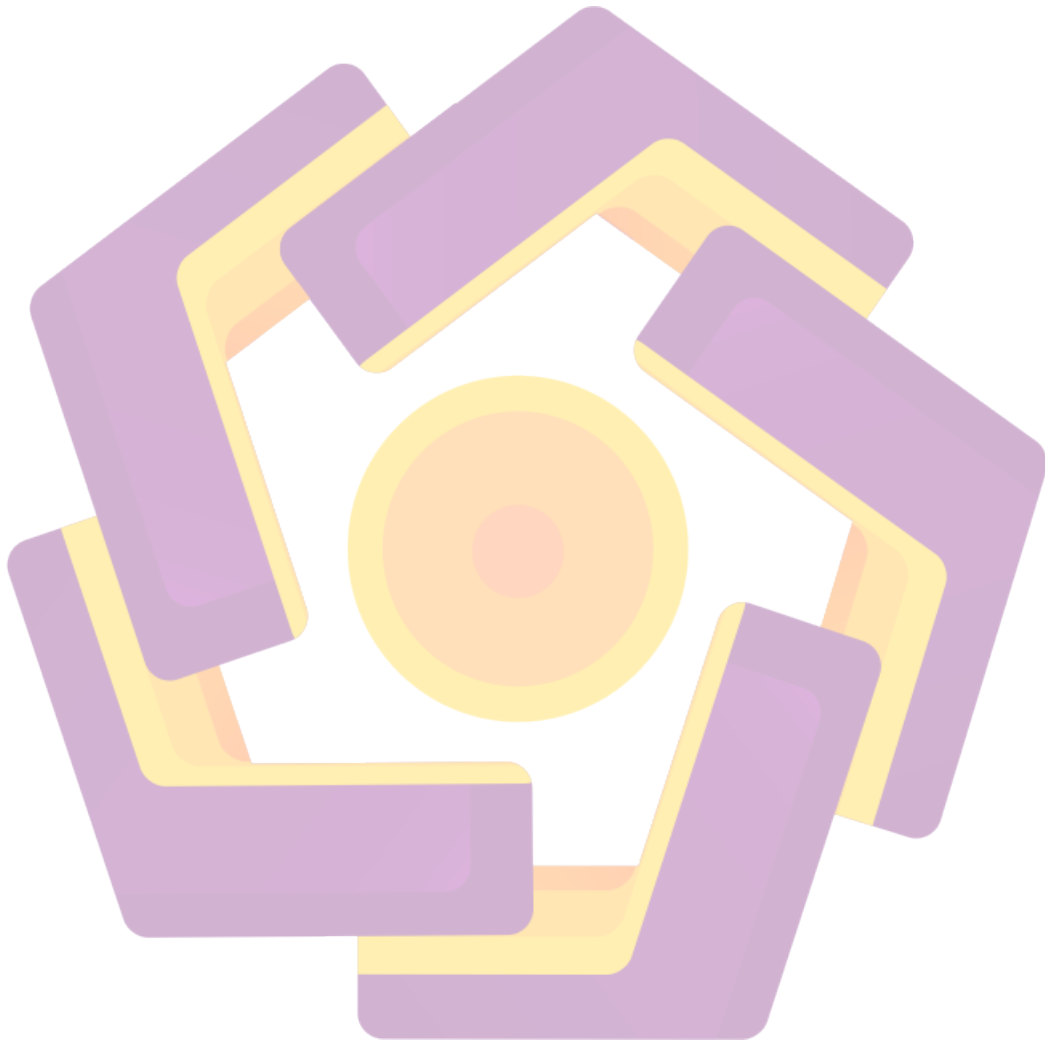
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

I	Interval Tingkat Intensitas
P	Presentase
f	Frekuensi tiap jawaban kuesioner
n	Nilai keseluruhan responden
Y	Index Maximum
X	Index Minimum
UX	User Experience



DAFTAR ISTILAH

User Experience	pengalaman pengguna
Typography	seni cetak atau tata huruf
Collor Pallette	palet warna
Icon	ikon



INTISARI

PeduliLindungi adalah sebuah aplikasi yang dikembangkan oleh pemerintah yang bertujuan untuk membantu dalam melakukan pelacakan penyebaran Coronavirus Disease (COVID-19). Per 22 Desember 2021, aplikasi PeduliLindungi telah diunduh sebanyak 10.000.000 kali dan mendapatkan 431.000 ulasan, namun hanya memperoleh total rating 3,5 di Playstore. Oleh sebab itu, perlu dilakukan evaluasi dari sisi pengalaman pengguna terhadap aplikasi PeduliLindungi.

Salah satu parameter untuk mengukur pengalaman pengguna adalah UX Honeycomb, yang terdiri dari tujuh aspek: *accessible*, *credible*, *desireable*, *findable*, *usable*, *useful*, dan *valuable*. Pengambilan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner dalam bentuk online. Data tersebut dianalisis menggunakan metode *perceived value*. Data hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui aspek mana yang perlu dipertahankan dan mana yang perlu diperbaiki. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aspek mana saja dari aplikasi PeduliLindungi yang menyebabkan memperoleh rating rendah di Playstore serta meredesain.

Berdasarkan hasil analisis *Perceived value* didapatkan pada aspek *Accessible* merupakan aspek dengan nilai tertinggi dan aspek *Findable* merupakan aspek dengan nilai terendah. Berdasarkan hasil analisis tersebut dilakukanlah redesain pada aplikasi Peduli Lindungi dan hasil redesain tersebut mendapatkan peningkatan pada aspek *UX Honeycob*.

Kata kunci: Pengalaman Pengguna, *UX Honeycomb*, Aplikasi, Peduli Lindungi, Redesain

Abstract

PeduliLindung is an application developed by the government that aims to assist in tracking the spread of Coronavirus Disease (COVID-19). As of September 22, 2021, the PeduliLindung application has been downloaded 10,000,000 times and received 431,000 reviews, but only received a total rating of 3.5 on Playstore. Therefore, it is necessary to evaluate the user experience of the PeduliLindung application.

One of the parameters to measure user experience is UX Honeycomb, which consists of seven aspects: accessible, credible, desirable, findable, usable, useful, and valuable. Data collection was done by distributing questionnaires in online form. The data were analyzed using the perceived value method. The data from the analysis is used to determine which aspects need to be maintained and which ones need to be improved. The purpose of this research is to find out which aspects of the PeduliLindung application are causing it to get a low rating on the Playstore and redesign it.

Based on the results of the Perceived value analysis, the Accessible aspect is the aspect with the highest value and the Findable aspect is the aspect with the lowest value. Based on the results of the analysis, the Peduli Protect application was redesigned and the results of the redesign got an increase in the Honeycob UX aspect.

Keyword: *User Experience, UX Honeycomb, Application, Peduli Lindungi, Redesign*