

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM MANAJEMEN
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *UX CURVE***

SKRIPSI



disusun oleh

Aqil Alwan Zahid

18.11.2404

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM MANAJEMEN
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *UX CURVE***

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Aqil Alwan Zahid

18.11.2404

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2021**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM MANAJEMEN
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *UX CURVE***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aqil Alwan Zahid

18.11.2404

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Maret 2021

Dosen Pembimbing,

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom.

NIK. 190302392

PENGESAHAN

SKRIPSI

**EVALUASI PENGALAMAN PENGGUNA SISTEM MANAJEMEN
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE *UX CURVE***

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aqil Alwan Zahid

18.11.2404

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 November 2021

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rifda Fatmaha Alfa Azlza, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302392

Tanda Tangan

Bety Wulan Sari, M.Kom
NIK. 190302254

Ika Nur Fajri, M.Kom
NIK. 190302268

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 November 2021

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302096

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.

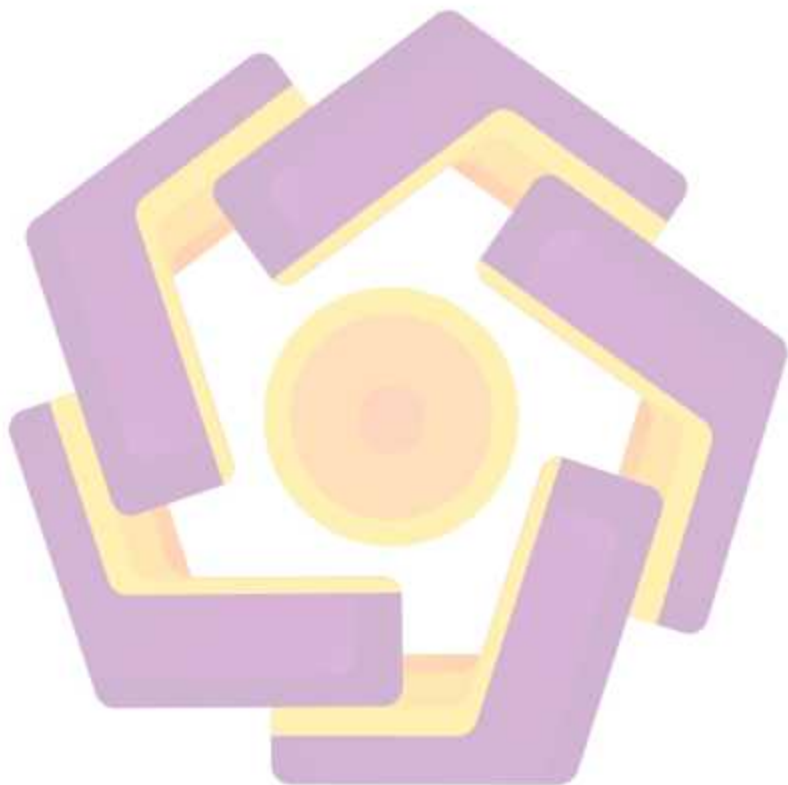
Yogyakarta, 18 November 2021



Aqil Alwan Zahid
NIM. 18.11.2404

MOTTO

"KALO BISA SEKARANG KENAPA HARUS BESOK"



PERSEMBAHAN

UNTUK ORANG-ORANG YANG HADIR DAN MENYEMANGATI, TERIMA KASIH BANYAK UNTUK KALIAN. KALIAN YANG MASIH ADA SAMPAI SEKARANG, KALIAN YANG LAMA TAK BERSUA, DAN MUNGKIN KALIAN YANG TIDAK AKAN BERTEMU LAGI. TERIMA KASIH SUDAH MENJADI LILIN YANG HIDUP DI HATI INI.

Last but not least, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thanks me for having no days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times...

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah Subhanahu wata'ala yang telah melimpahkan rahmat serta kasih sayang-Nya, sehingga penelitian atau skripsi ini yang berjudul "Evaluasi Pengalaman Pengguna Sistem Manajemen Pembelajaran Menggunakan Metode *UX Curve*" berjalan dengan baik. Penelitian ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat lulus di jenjang sarjana pendidikan pada Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penelitian ini, peneliti sendiri ingin berterimakasih kepada orang-orang yang ikut membantu dan mendukung dengan tulus pengerjaan penelitian ini. Terima kasih banyak peneliti ucapkan kepada:

1. Orang tua, sosok yang selalu menunggu keberhasilan skripsi ini dan selalu mendukung dengan segala hal. Dukungan dalam bentuk kasih sayang dengan kata-kata maupun materi tak pernah kurang diberikannya.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom, M.Kom, dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dan selalu direpotkan atas kekurangan peneliti dalam menjalankan penelitian ini hingga selesai.
3. Teman-teman seperjuangan dan sahabat-sahabat kecil tercinta yang memberikan dukungan apapun bentuknya.
4. Semua orang-orang yang ditemui dan saling berbagi kisah semangat.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	I
PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN.....	VI
KATA PENGANTAR.....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR TABEL.....	IX
DAFTAR GAMBAR.....	X
ABSTRACT.....	XI
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH.....	4
1.3 BATASAN MASALAH.....	4
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN.....	5
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	6
1.6 METODE PENELITIAN.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 KAJIAN PUSTAKA.....	10
2.2 DASAR TEORI.....	15
2.2.1 User Experience (UX).....	15
2.2.2 Learning Management System (LMS).....	15
2.2.3 General UX.....	16
2.2.4 Attractiveness.....	17
2.2.2 Ease of Use.....	17
2.2.3 Utility.....	17
2.2.3 Degree of Usage.....	17

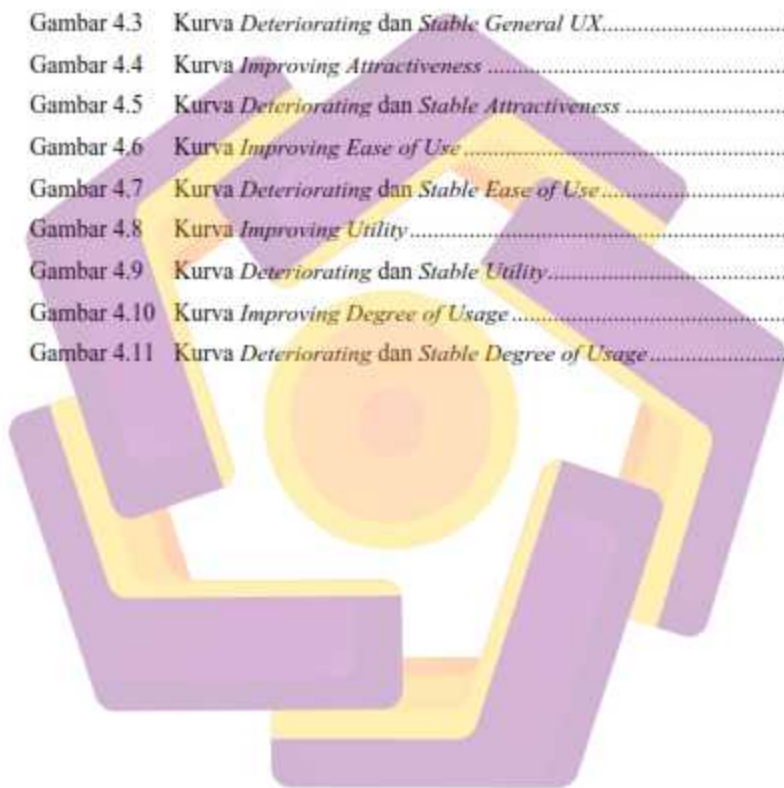
2.3	METODE ANALISIS.....	18
2.3.1	UX Curve	18
2.3.2	User Experience Questionnaire (UEQ).....	18
2.4	METODE PENGUJIAN	19
2.4.1	Skala Semantic Differential	19
2.4.2	Rumus Presentase Skala Semantic Differential	20
BAB III METODE PENELITIAN.....		21
3.1	TINJAUAN UMUM.....	21
3.1.1	Alur Penelitian	21
3.2	STUDI LITERATURE.....	22
3.3	PERSIAPAN EVALUASI.....	22
3.3.1	Menentukan Responden.....	22
3.3.2	Menentukan Waktu Lama Penggunaan	22
3.4	PENGUMPULAN DATA	23
3.4.1	Initial Questionnaire.....	23
3.4.2	Curve Drawing Templates Menggunakan UEQ	23
3.4.3	Final Questionnaire	24
3.5	PENGOLAHAN DATA	24
3.5.1	Hasil Analisis dan Pembahasan	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	HASIL.....	26
4.2	PEMBAHASAN	43
4.2.1	Kecenderungan Arah Kurva.....	43
4.2.2	Alasan Berubahnya Pengalaman Pengguna.....	45
4.3	PERHITUNGAN SKALA SEMANTIC DIFFERENTIAL.....	46
BAB V PENUTUP.....		52
5.1	KESIMPULAN.....	52
5.2	SARAN.....	53
DAFTAR PUSTAKA		54
LAMPIRAN.....		57

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Perbandingan Penelitian.....	9
Tabel 4.1	Kategori Tiap Aspek	32
Tabel 4.2	Data <i>Improving General UX</i>	34
Tabel 4.3	Data <i>Deteriorating dan Stable General UX</i>	35
Tabel 4.4	Data <i>Improving Attractiveness</i>	36
Tabel 4.5	Data <i>Deteriorating dan Stable Attractiveness</i>	37
Tabel 4.6	Data <i>Improving Ease of Use</i>	38
Tabel 4.7	Data <i>Deteriorating dan Stable Ease of Use</i>	39
Tabel 4.8	Data <i>Improving Utility</i>	41
Tabel 4.9	Data <i>Deteriorating dan Stable Utility</i>	42
Tabel 4.10	Data <i>Improving Degree of Usage</i>	43
Tabel 4.11	Data <i>Deteriorating dan Stable Degree of Usage</i>	44
Tabel 4.12	Jumlah Kecenderungan Tiap Kurva.....	45
Tabel 4.13	Tabel Data Hasil Kuesioner	44

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Flowchart Penelitian.....	25
Gambar 4.1	Kategori UEQ.....	31
Gambar 4.2	Kurva <i>Improving General UX</i>	34
Gambar 4.3	Kurva <i>Deteriorating dan Stable General UX</i>	35
Gambar 4.4	Kurva <i>Improving Attractiveness</i>	36
Gambar 4.5	Kurva <i>Deteriorating dan Stable Attractiveness</i>	37
Gambar 4.6	Kurva <i>Improving Ease of Use</i>	39
Gambar 4.7	Kurva <i>Deteriorating dan Stable Ease of Use</i>	40
Gambar 4.8	Kurva <i>Improving Utility</i>	41
Gambar 4.9	Kurva <i>Deteriorating dan Stable Utility</i>	42
Gambar 4.10	Kurva <i>Improving Degree of Usage</i>	43
Gambar 4.11	Kurva <i>Deteriorating dan Stable Degree of Usage</i>	44



INTISARI

Ditengah pandemi Covid-19 seperti saat ini, pembelajaran yang sebelumnya *offline* harus dilalui secara *online* untuk mencegah agar tidak terdampak Covid-19 sampai waktu yang ditentukan. Di bidang pendidikan, penyampaian materi pembelajaran dilakukan secara *online* dengan LMS (*Learning Management System*). LMS memungkinkan pengguna untuk belajar secara *online* dari rumah. Universitas Amikom Yogyakarta merupakan salah satu universitas yang menyediakan layanan LMS sebagai media pembelajaran online untuk mahasiswanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dengan menggunakan metode *UX Curve*.

UX Curve dapat melihat perubahan pengalaman pengguna dari awal penggunaan LMS hingga saat ini. *UX Curve* juga dapat mengamati loyalitas dari pengguna terhadap LMS dengan mengandalkan ingatan pengguna. Metode *UX Curve* memiliki 5 aspek yang digunakan yaitu *General UX*, *Attractiveness*, *Ease-of-Use*, *Utility* dan *Degree of Usage*. Teknik pengambilan data pada penelitian ini dengan cara memberikan kurva *template* kepada 20 responden yang nantinya akan didapatkan data berupa 100 kurva yang dikategorikan menjadi tiga yaitu *improving*, *deteriorating*, dan *stable*. Pada penggambaran kurva akan di kombinasi menggunakan *User Experience Questionnaire (UEQ)*.

Alasan perubahan dari responden juga akan dicari untuk mengukur apa saja alasan yang responden miliki untuk setiap kurvanya. Alasan akan dibagi menjadi alasan positif dan juga negatif. Kemudian di *final questionnaire* akan di hitung menggunakan skala *Semantic Differential* yang nantinya digunakan untuk melihat hubungan antara kurva dengan kepuasan dari pengguna. Hasil dari *final questionnaire* tersebut ialah seluruh responden setuju untuk merekomendasikan LMS yang digunakan di Universitas Amikom Yogyakarta kepada temannya dan LMS Waskita mengalami peningkatan yang baik.

Kata Kunci: *UX Curve*, *LMS*, *Pengalaman Pengguna Jangka Panjang*, *Pengalaman Pengguna*, *User Experience Questionnaire (UEQ)*, *skala Semantic Differential*

ABSTRACT

In the midst of the Covid-19 pandemic as it is today, learning that was previously offline must be passed online to prevent it from being affected by Covid-19 until the specified time. In the field of education, the delivery of learning materials is done online using the LMS (Learning Management System). LMS allows users to study online from home. Amikom University Yogyakarta is one of the universities that provides LMS services as an online learning medium for its students. This study aims to evaluate user experience using the UX Curve method. UX Curve can see changes in the user experience from the beginning of using the LMS to the present.

UX Curve can also observe user loyalty to LMS by relying on user memory. The UX Curve method has 5 aspects that are used, namely General UX, Attractiveness, Ease-of-Use, Utility and Degree of Usage. The data retrieval technique in this research is by giving template curves to 20 respondents which will later get data in the form of 100 curves which are categorized into three, namely improving, deteriorating, and stable. In the depiction of the curve, it will be combined using the User Experience Questionnaire (UEQ).

The reason for the change of the respondent will also be sought to measure what reasons the respondent has for each curve. The reasons will be divided into positive and negative reasons. Then in the final questionnaire, it will be calculated using a Semantic Differential scale which will be used to see the relationship between the curve and user satisfaction. The result of the final questionnaire was that all respondents agreed to recommend the LMS used at Amikom University Yogyakarta to their friends and Waskita's LMS experienced a good improvement.

Keywords: *UX Curve, LMS, Long Term User Experience, User Experience, User Experience Questionnaire (UEQ), Semantic Differential Scale*