

**ANALISIS PERBADINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI FIGMA DAN ADOBE XD MENGGUNAKAN METODE
UX CURVE
SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI

19.11.2746

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

**ANALISIS PERBADINGAN PENGALAMAN PENGGUNA
PADA APLIKASI FIGMA DAN ADOBE XD MENGGUNAKAN
METODE UX CURVE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh

LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI

19.11.2746

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBADINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI FIGMA DAN ADOBE XD MENGGUNAKAN METODE UX
CURVE**

yang disusun dan diajukan oleh

LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI

19.11.2746

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 04 September 2023

Dosen Pembimbing,

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

ANALISIS PERBADINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI FIGMA DAN ADOBE XD MENGGUNAKAN METODE UX CURVE

yang disusun dan diajukan oleh

LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI

19.11.2746

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Januari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Rudyanto Arief, S.T., M.T
NIK. 190302098

Haryoko, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302286

Eli Pujastuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302227

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Januari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI
NIM : 19.11.2746

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**ANALISIS PERBADINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI FIGMA DAN ADOBE XD MENGGUNAKAN METODE UX
CURVE**

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, 23 Januari 2025

Yang Menyatakan,



LI AN YUFTIKHA FIRDAUSI

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Terhadap Aplikasi Adobe XD dan Figma Menggunakan Metode UX Curve" ini dengan lancar. Penelitian ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Program Studi Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku rector Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi selama proses penelitian ini. Bantuan dan pengetahuan yang diberikan sangat berharga dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak/Ibu Dosen Pengajar di Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat.
4. Kedua orang tua yang senantiasa memberikan dukungan, doa, dan semangat yang tak terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian dan perkuliahan ini.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan inspirasi, masukan, serta dukungan moral dalam menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan guna perbaikan di masa yang akan datang. Semoga penelitian ini bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.

Yogyakarta, 23 Januari 2025

Penulis

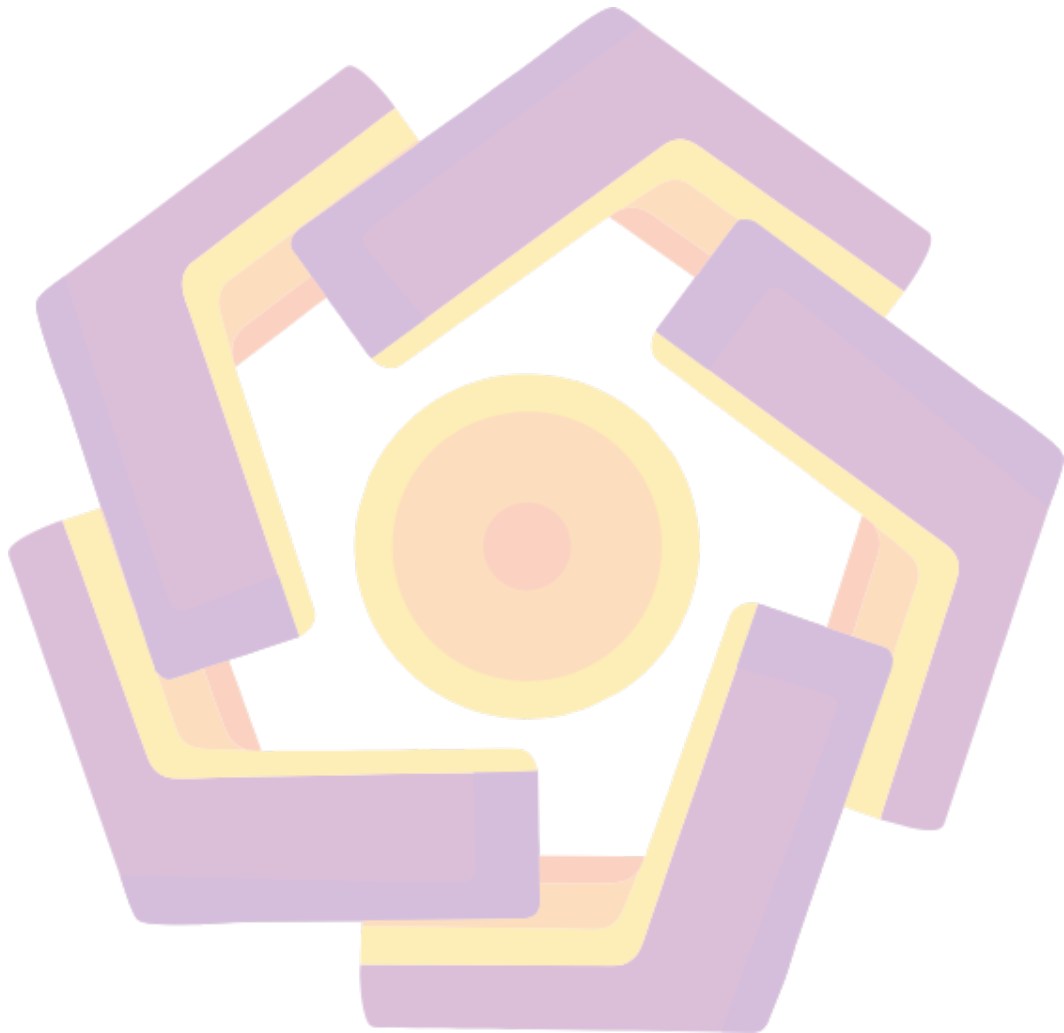
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
INTISARI	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
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	14
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Alur Penelitian	17
3.3 Analisis Kebutuhan	18
3.3.1 Kebutuhan Fungsional	18

3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional	19
3.4	Pembuatan Quisioner	20
3.5	Pengumpulan Data	20
3.6	Analisis Data.....	20
3.7	Visualisasi Data	20
BAB IV		21
HASIL DAN PEMBAHASAN		21
4.1	Adobe XD.....	22
4.1.1	General Adobe XD	22
4.1.2	Aesthetic Adobe XD.....	23
4.1.3	Ease Of Use Adobe XD.....	24
4.1.4	Utility Adobe XD	25
4.1.5	Reliable Adobe XD	25
4.2	Figma.....	26
4.2.1	General UX Figma	26
4.2.2	Aesthetic Figma	27
4.2.3	Ease Of Use Figma.....	28
4.2.4	Utility Figma	29
4.2.5	Reliable Figma	30
4.3	Hasil.....	31
BAB V		33
PENUTUP		33
5.1	Kesimpulan.....	33
5.2	Saran.....	33
REFERENSI		34
LAMPIRAN		37

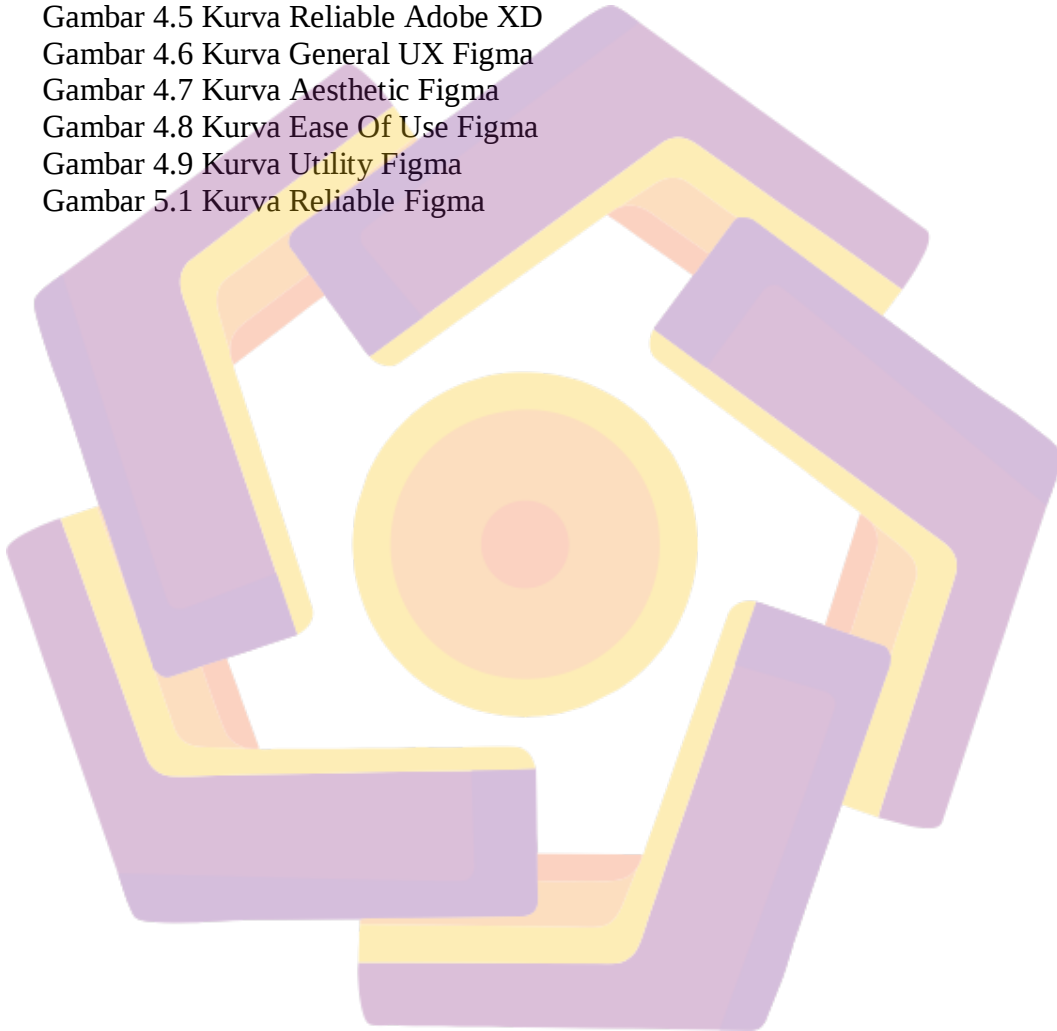
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.2. Analisis Kebutuhan Software	19



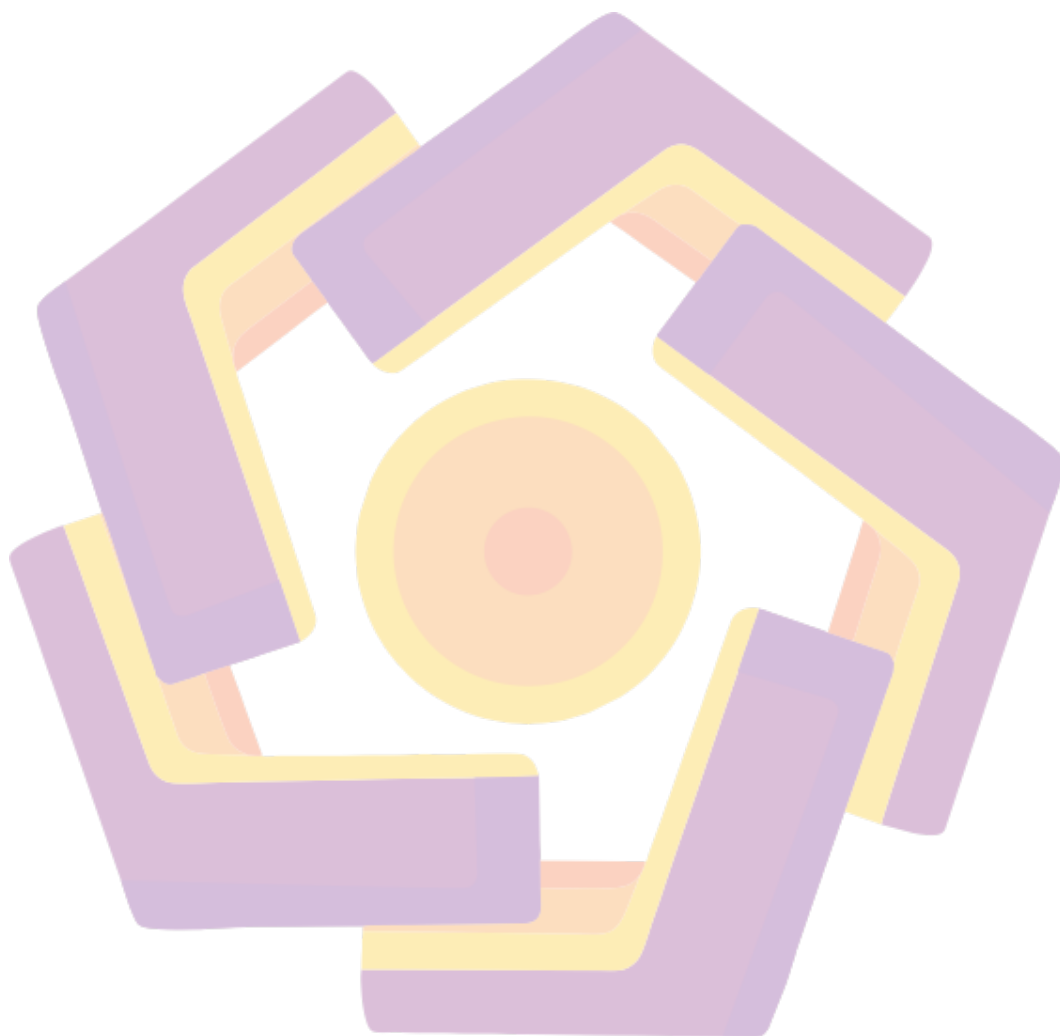
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Alur Penelitian	18
Gambar 4.1 Kurva General UX Adobe XD	22
Gambar 4.2 Kurva Aesthetic Adobe XD	23
Gambar 4.3 Kurva Ease Of Use Adobe XD	24
Gambar 4.4 Kurva Utility Adobe XD	25
Gambar 4.5 Kurva Reliable Adobe XD	26
Gambar 4.6 Kurva General UX Figma	27
Gambar 4.7 Kurva Aesthetic Figma	28
Gambar 4.8 Kurva Ease Of Use Figma	29
Gambar 4.9 Kurva Utility Figma	30
Gambar 5.1 Kurva Reliable Figma	31



DAFTAR LAMPIRAN

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



INTISARI

Teknologi informasi membuka akses terhadap perkembangan website editing, salah satunya aplikasi editing yang semakin kompleks. Terdapat dua aplikasi untuk membuat mockup dari website yang sering digunakan di Indonesia, yaitu Adobe XD dan Figma. Dalam persaingan produk digital, pengalaman pengguna (user experience) adalah salah satu aspek yang penting. Penelitian ini membandingkan perubahan pengalaman pengguna terhadap dua aplikasi: Adobe XD dan Figma. UX Curve merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menangkap pengalaman pengguna dalam jangka panjang berdasarkan ingatan responden. Terdapat beberapa responden dengan rentang umur 17-39 tahun yang dilibatkan dalam penelitian. Masing-masing responden diminta menggambarkan lima kurva untuk masing-masing dimensi UX Curve: general UX, aesthetic, ease-of-use, utility, dan reliable untuk masing-masing aplikasi. Hasil analisis perbandingan menunjukkan bahwa pengguna Adobe XD dan FIGMA sama-sama merasakan peningkatan pengalaman pengguna sejak pertama kali menggunakan aplikasi. Sehingga dari penulis belum mengetahui apakah 2 aplikasi ini bersaing di bidang yg sama atau berbeda karena menggunakan desktop sebagai media untuk editing yg biasa digunakan.

Kata kunci: website, Adobe XD, Figma, UX Curve, editing.

ABSTRACT

Information technology opens access to the development of website editing, one of which is an increasingly complex editing application. There are two applications for creating mockups from websites that are often used in Indonesia, namely Adobe XD and Figma. In the competition for digital products, user experience is an important aspect. This study compares changes in user experience with two applications: Adobe XD and Figma. UX Curve is a research method used to capture long-term user experience based on respondents' memories. There were several respondents with an age range of 17-39 years who were involved in the study. Each respondent was asked to describe five curves for each dimension of the UX Curve: general UX, aesthetic, ease-of-use, utility, and reliable for each application. The results of the comparative analysis showed that Adobe XD and FIGMA users both felt an increase in user experience since they first used the application. So the author does not yet know whether these 2 applications compete in the same or different fields because they use the desktop as a medium for editing that is commonly used.

Keyword: website, Adobe XD, Figma, UX Curve, editing