

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA
APLIKASI THREADS DAN X MENGGUNAKAN METODE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)
(Studi Kasus Kota Prabumulih)**

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh

Maftuh Dzaki Ramadhan

NIM 09031182126003

**JURUSAN SISEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE PADA
APLIKASITHREADS DAN X MENGGUNAKAN METODE
USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)**

(Studi Kasus Kota Prabumulih)

Sebagai salah satu syarat untuk penyelesaian studi di
Program Studi S1 Sistem Informasi

Oleh:

MAFTUH DZAKI RAMADHAN

09031182126003

**Pembimbing 1 : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
NIP.199110102018032001**

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



**Ahmad Rifai, S.T., M.T.
1979102010121003**

HALAMAN PERSETUJUAN

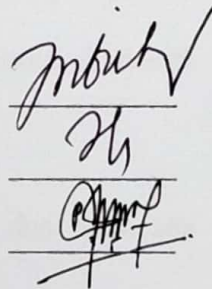
Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat
Tanggal : 09 Mei 2025

Nama : Maftuh Dzaki Ramadhan
NIM : 09031182126003
Judul : ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE*
PADA APLIKASI THREADS DAN X MENGGUNAKAN
METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ)
(Studi Kasus Kota Prabumulih)

Komisi Penguji:

1. Pembimbing : Nabila Rizky Oktadini, S.SI., M.T.
2. Ketua : Mira Afrina, SE., M.Sc., Ph.D.
3. Penguji : Putri Eka Sevtiyuni, M.T.



Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi



Ahmad Rifai, S.T., M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maftuh Dzaki Ramadhan
NIM : 09031182126003
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Judul Skripsi : ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI THREADS DAN X MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) (Studi Kasus Kota Prabumulih)

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin: 9%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan penjiplakan atau plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan skripsi ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan oleh siapapun.



Palembang, 22 Mei 2025



Maftuh Dzaki Ramadhan
NIM. 09031182126003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jack of all trades, master of none, though oftentimes better than a master of one”

“Chi trova un amico, trova un tesoro”

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Orang tua dan keluarga
- ❖ Para sahabat dan teman seperjuangan selama kuliah
- ❖ Dosen pembimbing
- ❖ Para Dosen dan Pegawai Fasilkom Unsri
- ❖ Pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini
- ❖ Almamater Universitas Sriwijaya

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI THREADS DAN X MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* (UEQ) (Studi Kasus Kota Prabumulih)” atas izin-Nya dengan baik. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu lampiran syarat menyelesaikan pendidikan Strata-1 pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya. Dalam menyelesaikan tugas akhir ini, banyak pihak yang mendukung, membimbing, dan membantu pembuatan riset/penelitian ini baik secara langsung maupun secara tidak langsung. Penulis sangat ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada banyak pihak yang telah turut hadir membantu terlaksananya tugas akhir ini, yaitu kepada:

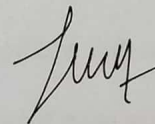
1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah, kesempatan dan kesehatan sehingga peneliti mampu melaksanakan dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Orang tua dan keluarga yang senantiasa memberikan doa dan dukungan serta saran yang bermanfaat.
3. Teman-teman dari kelas Sireg C yang telah memberikan dukungan selama perkuliahan kepada peneliti.
4. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Ahmad Rifai, M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
6. Ibu Endang Lestari Ruskan, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Akademik Sistem Informasi.
7. Ibu Nabila Rizky Oktadini, S.SI., MT. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya khususnya Dosen Jurusan Sistem Informasi yang telah membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman selama masa studi.
9. Seluruh Staf dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu dan memberikan dukungan dalam proses administrasi.
10. Rekan-rekan punggawa yang berjumlah 10 orang.
11. Pacar peneliti yang tidak berhenti memberikan dukungan agar segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Pihak lain yang telah memberikan dukungan dan bantuan namun tidak dapat disebutkan satu per satu.
13. Diri saya sendiri yang telah bertahan sejauh ini selama perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini.

14. Laptop kebanggaan peneliti yang telah membantu proses pengerjaan tanpa henti.
15. Sela Sri Alisya sebagai pacar peneliti yang terus memberikan dukungan dan bantuannya kepada peneliti.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan karena keterbatasan ilmu pengetahuan, pengalaman, dan waktu. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan guna memperbaiki laporan ini dikemudian hari.

Palembang, 22 Mei 2025
Penulis,



Maftuh Dzaki Ramadhan
NIM. 09031182126003

**ANALISIS PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI
THREADS DAN X MENGGUNAKAN METODE *USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE* (UEQ) (Studi Kasus Kota Prabumulih)**

Oleh

Maftuh Dzaki Ramadhan

09031182126003

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbandingan pengalaman pengguna pada aplikasi X dan Threads menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Studi ini dilaksanakan di Kota Prabumulih dengan melibatkan 100 responden dari berbagai latar belakang. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner UEQ. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua aplikasi didominasi oleh pengguna dari kalangan Generasi Z dan memperoleh nilai positif pada seluruh skala pengalaman pengguna, dengan aplikasi X unggul dalam aspek daya tarik, sementara Threads menunjukkan keunggulan pada aspek kejelasan. Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kedua aplikasi memberikan pengalaman pengguna yang baik, meskipun masing-masing memiliki keunggulan pada aspek yang berbeda, sehingga pengembang dapat mempertimbangkan penguatan fitur tertentu untuk meningkatkan kepuasan pengguna.

Kata Kunci: *User Experience, User Experience Questionnaire, X, Threads*

**COMPARATIVE ANALYSIS OF USER EXPERIENCE ON THREADS AND
X APPLICATIONS USING THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
(UEQ) METHOD (Case Study in Prabumulih City)**

By

Maftuh Dzaki Ramadhan

09031182126003

ABSTRACT

This study aims to analyze the comparison of user experience between the X and Threads applications using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. The study was conducted in Prabumulih City involving 100 respondents from various backgrounds. The research method used was descriptive quantitative with data collection techniques through the distribution of the UEQ questionnaire. The analysis results show that both applications are predominantly used by Generation Z users and achieved positive scores across all user experience scales, with X excelling in the attractiveness aspect and Threads demonstrating superiority in the perspicuity aspect. Based on these findings, it can be concluded that both applications provide a good user experience, although each has strengths in different aspects, suggesting that developers may consider enhancing specific features to further improve user satisfaction.

Keyword: *User Experience, User Experience Questionnaire, X, Threads*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Batasan Masalah.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terdahulu.....	6
2.2 Sistem Informasi.....	8
2.3 User Experience.....	9
2.4 UEQ <i>Data Analysis Tools</i>	10
2.5 Media Sosial	11
2.6 Threads	11
2.7 X (Twitter).....	13
2.8 Populasi dan Sampel.....	14
2.8.1 Populasi	14
2.8.2 Sampel.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Objek Penelitian	17
3.2 Alur Penelitian.....	17

3.2.1	Studi Literatur	18
3.2.2	Penentuan Aspek Analisis.....	18
3.3	Populasi dan Sampel.....	19
3.4	Pengumpulan Data.....	20
3.5	Pengolahan data.....	21
3.5.1	Hasil dan Pembahasan.....	21
3.5.2	Kesimpulan dan Saran.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		23
4.1	Gambaran Umum Responden.....	23
4.1.1	Distribusi Jenis Kelamin	23
4.1.2	Distribusi Rentang Usia	24
4.1.3	Distribusi Kecamatan	24
4.2	Hasil Pengukuran <i>User experience</i> Menggunakan UEQ	25
4.2.1	Hasil UEQ Aplikasi X.....	25
4.2.2	Hasil UEQ Aplikasi Threads.....	27
4.3	Perbandingan UEQ Aplikasi X dan Threads.....	28
4.4	Temuan Penelitian.....	30
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		32
5.1	Kesimpulan.....	32
5.2	Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA		33
LAMPIRAN.....		35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Aplikasi Threads	12
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi Threads	12
Gambar 2.3 Logo Aplikasi X	13
Gambar 2.4 Tampilan Aplikasi X	14
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	17
Gambar 3.2 Struktur Skala UEQ.....	18
Gambar 3.3 Parameter User Experience	20
Gambar 4.1 Diagram Distribusi Jenis Kelamin	23
Gambar 4.2 Diagram Distribusi Rentang Usia	24
Gambar 4.3 Diagram Distribusi Kecamatan	25
Gambar 4.4 Grafik Perbandingan Skor UEQ.....	29

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	6
Tabel 4.1 Pengukuran UEQ Aplikasi X.....	26
Tabel 4.2 Pengukuran UEQ Aplikasi Threads.....	27
Tabel 4.3 Hasil Perbandingan Skor UEQ	29

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Surat Kesiediaan Membimbing	A-1
LAMPIRAN 2 Surat Keputusan Pembimbing Mahasiswa	B-1
LAMPIRAN 3 Hasil Pengecekan Turnitin	C-1

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

User experience (UX) adalah salah satu faktor kunci dalam meningkatkan kepuasan pengguna aplikasi, termasuk dalam konteks aplikasi media sosial (Rahmadani & Fardida, 2024). Seiring perkembangan teknologi, banyak pengembang berlomba untuk menciptakan UX yang menarik dan mudah dipahami, yang terlihat pada aplikasi seperti Threads dan X. Kedua aplikasi ini memiliki fungsi serupa sebagai media sosial, tetapi mengusung pendekatan UX yang berbeda. Meta Platforms, atau yang dikenal sebagai Meta, baru-baru ini meluncurkan Threads, aplikasi pesan instan yang memulai debutnya pada 2023. Threads mendapat banyak perhatian dengan mencapai 5 juta pengguna dalam 4 jam dan 100 juta dalam 5 hari pertama. Namun, aplikasi ini menghadapi tantangan dalam mempertahankan pengguna aktifnya. Sebulan setelah peluncuran, Threads kehilangan lebih dari 76% pengguna aktif harian, dari 49 juta menjadi 9,6 juta pengguna (Pellegrino, 2023).

Di sisi lain, Twitter, yang sekarang dikenal sebagai X setelah diakuisisi oleh Elon Musk, mengalami perubahan signifikan. Dengan integrasi menjadi X Corp, platform ini diarahkan untuk menjadi super app yang lebih luas. Meski perubahan tersebut memicu kontroversi, termasuk kebijakan moderasi konten yang lebih longgar dan penyesuaian fitur, X tetap menjadi platform utama bagi pengguna yang mencari berita, dengan 25% pengguna mengaksesnya untuk mendapatkan informasi terbaru (Pellegrino, 2023). Perbedaan dalam preferensi pengguna antara

Threads dan X menunjukkan adanya fenomena di mana pengguna lebih memilih X atas berbagai alasan yang memengaruhi preferensi mereka.

Faktor-faktor yang mendorong pengguna untuk tetap memilih X mencakup kenyamanan, kemudahan penggunaan, harga yang lebih kompetitif, atau fitur yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka dibandingkan alternatif lain. Selain itu, persepsi terhadap merek, pengalaman pengguna sebelumnya, dan rekomendasi dari orang lain juga memainkan peran penting dalam keputusan untuk memilih X. Dalam industri teknologi atau layanan digital, responsivitas serta inovasi produk menjadi alasan utama yang mendorong pengguna untuk tetap setia atau beralih ke platform yang lebih baik.

Performa yang kuat dan UX yang berkualitas menjadi alasan utama mengapa pengguna setia pada X. Performa optimal seperti respons yang cepat, stabilitas sistem, dan efisiensi proses berdampak langsung pada UX, meningkatkan kepuasan karena aplikasi berjalan lancar tanpa kendala. Pengalaman positif ini memperkuat kesan bahwa X adalah pilihan yang lebih unggul, yang seiring waktu meningkatkan loyalitas pengguna serta membangun kepercayaan pada merek, membuat mereka lebih cenderung untuk tetap menggunakan X dibandingkan opsi lainnya.

Evaluasi UX adalah bagian penting untuk memahami kekuatan dan kelemahan dalam desain dan fungsionalitas aplikasi yang berdampak pada kepuasan serta loyalitas pengguna. Dengan memahami cara pengguna berinteraksi dengan produk, tim pengembang dapat melakukan perbaikan yang relevan untuk meningkatkan kualitas UX secara keseluruhan. Metode evaluasi seperti *User experience questionnaire* (UEQ) adalah pendekatan kuantitatif yang efektif, yang

meninjau dari banyaknya dimensi UX seperti daya tarik, kejelasan, efisiensi, akurasi, stimulasi, dan kebaruan produk. Pengguna memberikan jawaban pada serangkaian pertanyaan yang dikategorikan dalam dimensi tersebut, memberikan data yang dapat dianalisis untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki.

Meningkatnya akses internet dalam beberapa bulan terakhir telah mendorong peningkatan penggunaan media sosial di Kota Prabumulih, menjadikan kota ini lokasi yang ideal untuk penelitian UX. Sebagai kota yang menggabungkan karakteristik perkotaan dan suburban, Prabumulih memiliki populasi pengguna digital yang beragam, sehingga dapat memberikan perspektif yang unik dalam membandingkan pengalaman pengguna kedua aplikasi tersebut. Selain itu, mengingat sebagian besar penelitian tentang pengalaman pengguna media sosial lebih banyak berfokus pada kota-kota besar, studi ini dapat memberikan wawasan baru mengenai preferensi pengguna di kota dengan tingkat digitalisasi menengah. Dengan memahami bagaimana masyarakat Prabumulih berinteraksi dengan Threads dan X, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas layanan serta berkontribusi secara akademis dalam kajian pengalaman pengguna media sosial di wilayah yang masih jarang diteliti.

Kesimpulannya, pengalaman pengguna (UX) yang efektif memainkan peran penting dalam mempertahankan posisi suatu produk di pasar. Oleh karena itu, meningkatkan UX dalam sebuah aplikasi menjadi hal yang krusial, sehingga diperlukan penelitian untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan UX suatu aplikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji aspek tersebut agar dapat

memberikan informasi yang berguna bagi *developer* dalam meningkatkan pengalaman pengguna aplikasi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana perbandingan pengalaman pengguna antara aplikasi Threads dan X dengan menggunakan metode *User experience questionnaire* pada masyarakat Kota Prabumulih.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk dapat mengetahui bagaimana perbandingan pengalaman pengguna antara aplikasi Threads dan X dengan menggunakan metode *User experience questionnaire* pada masyarakat Kota Prabumulih.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Memberikan wawasan berharga tentang keunggulan dan kekurangan UX pada X (Twitter) dan Threads, yang dapat digunakan untuk meningkatkan desain fitur aplikasi.
2. Menambah literatur tentang UX di platform media sosial, serta memberikan dasar untuk penelitian lebih lanjut terkait retensi dan migrasi pengguna.
3. Menyediakan data dan analisis yang dapat membantu perusahaan lain dalam meningkatkan strategi UX yang lebih baik untuk meningkatkan retensi pengguna.
4. Memberikan informasi kepada pembuat kebijakan tentang bagaimana perubahan dalam UX dapat mempengaruhi perilaku pengguna, yang dapat digunakan untuk menginformasikan regulasi di industri teknologi.

1.5 Batasan Masalah

Dalam pelaksanaannya, peneliti menetapkan batasan bahwa penelitian ini hanya mencakup pengguna aplikasi X (Twitter) dan Threads yang aktif dalam 12 bulan terakhir di kota Prabumulih.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiandana. (2023, Juli 14). *Membedah Arti Logo Threads Instagram yang Simple namun Unik*. Retrieved from voi.id: <https://voi.id/teknologi/293683/arti-logo-threads-instagram>
- Ilmiana, I. R. (2024). *ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA PADA PROTOTIPE APLIKASI MOBILE LAB AMGM MENGGUNAKAN USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Khusnaini, N. A. (2024). *ANALISIS PERBANDINGAN USER EXPERIENCE MOBILE TRANSPORTASI ONLINE MENGGUNAKAN METODE UEQ PADA APLIKASI GOJEK DAN GRAB*. Pekanbaru: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU.
- Kurniawan, R., & Sharon. (2024). *Pengaruh Persepsi Otentik Pelanggan terhadap Loyalitas Merek pada Resort Kota Batam*. Batan: Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah.
- Muktar, I., Fajar, A., & Salama, H. (2024). *Analisis Faktor –Faktor Yang Mempengaruhi Minat Generasi Milenial Memilih Bank Syariah (Studi Kasus Pada Masyarakat Kecamatan Makasar Kota Jakarta Timur)*. Jakarta: Emanasi; Jurnal Ilmu Keislaman dan Sosial.
- Pellegrino, S. (2023, Juli 24). *Who owns Twitter?* Retrieved from techmonitor.ai: <https://www.techmonitor.ai/digital-economy/big-tech/who-owns-twitter?cf-view>
- Pratiwi, A. J. (2024). *Perancangan Sistem Informasi Penjualan Obat Pembersih Kerak Lantai Berbasis Web pada PT Duta Jaya Fritztama*. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), 8-11.
- Rahmadani, N., & Fardida, S. N. (2024). *Peran UI/UX Pada Layanan Aplikasi Mytelkomsel Terhadap Keputusan Pembelian dan Loyalitas Pelanggan*. *SAFARI: Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(3), 221.
- Sari, R. H. (2024). *PENGARUH KUALITAS PRODUK, HARGA, DAN CITRA MEREK TERHADAP MINAT BELI ULANG PADA FORE COFFEE KOTA SURABAYA*. Surabaya: STIA DAN MANAJEMEN KEPELABUHAN BARUNAWATI.
- Standardization, I. O. (2019). *Ergonomics of human-system interaction—Part 210: Human-centred design for interactive systems (ISO Standard No. 9241-210:2019)*. Geneva: ISO.
- Thorp, C. (2023, Agustus 13). *Twitter menjadi X: Makna di balik huruf 'X' yang memikat dunia selama ratusan tahun*. Retrieved from BBC: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/ckkxrk2q7nwo#:~:text=Makna%20yang%20kontradiktif,aneh%2C%20asing%2C%20dan%20eksotis>.

Waskithoaji, Y., & Darmawan, B. A. (2022). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Sosial dan Dampaknya terhadap UMKM. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa Bisnis & Manajemen*, 223-237.