

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI KOMIKU DAN MANGA PLUS MENGGUNAKAN METODE
*MECUE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana S1



Oleh :

Falih Egi Agusyefa

NIM. 09031382025150

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI KOMIKU DAN MANGA PLUS MENGGUNAKAN METODE
*MECUE QUESTIONNAIRE***

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

Oleh :

Falih Egi Agusyefa

NIM. 09031382025150

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



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

NIP. 197910202010121003

Palembang, 9 Januari 2025

Pembimbing,

Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.

NIP. 198305132023212026

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Falih Egi Agusyefa

NIM : 09031382025150

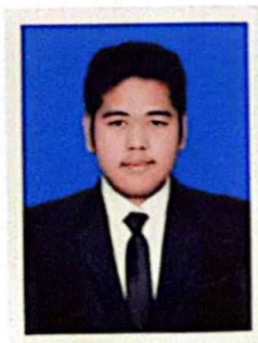
Program Studi : Sistem Informasi Bilingual

Judul Skripsi : Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Komiku dan Manga Plus Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire*

Hasil Pengecekan iThenticate/Turnitin : 19%

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/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 dari pihak manapun.



Palembang, 9 Januari 2025



Falih Egi Agusyefa

NIM. 09031382025150

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada :

Hari : Senin
Tanggal : 30 Desember 2024
Nama : Falih Egi Agusyefa
NIM : 09031382025150
Judul Skripsi : Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Komiku dan Manga Plus Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire*

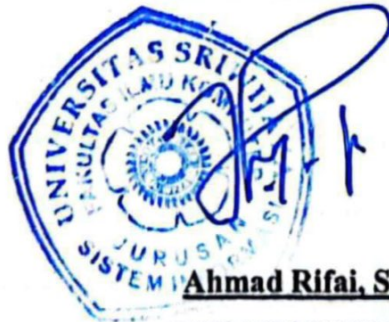
Tim Pembimbing :

1. Pembimbing 1 : Allsela Meiriza, S.Kom., M.T.
2. Ketua Penguji : Nabila Rizky Oktadini, M.T.
3. Penguji : Pacu- Putra Suarli, M.CS.



Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



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

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Untuk mencapai sesuatu, harus diperjuangkan dahulu. Seperti mengambil buah kelapa, dan tidak menunggu saja seperti jatuh durian yang telah masak. ”

- Mohammad Natsir

Dengan segenap hati, skripsi ini persembahkan untuk :

- 1. Allah SWT*
- 2. Diri Sendiri*
- 3. Kedua Orang Tua*
- 4. Keluarga Besarku*
- 5. Dosen Pembimbing Akademik*
- 6. Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji*
- 7. Teman dan Sahabat Seperjuangan*
- 8. Almamaterku Universitas Sriwijaya*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir dengan judul “Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Komiku dan Manga Plus Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire*”. Penulisan Tugas Akhir ini merupakan salah satu syarat untuk penyelesaian studi di Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Sriwijaya.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan motivasi sehingga dalam penyusunan tugas akhir ini terselesaikan dengan baik, diantaranya :

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, ilmu, kesempatan dan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Orang tua dan keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan baik moral maupun material kepada penulis.
3. Bapak Prof. Dr. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai, S.T., M.T. selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Allsela Meiriza, S.Kom., M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran serta motivasi kepada penulis dalam pembuatan tugas akhir ini.

6. Ibu Ken Ditha Tania, M.Kom., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing penulis dari semester awal hingga akhir.
7. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Sistem Informasi yang memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.
8. Staff Administrasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya yang telah membantu/memberikan informasi dan kemudahan dalam proses administrasi kepada penulis.
9. Fitri Indriani Nurhasanah yang selalu menemani dan menjadi pengingat serta selalu memberikan semangat kepada penulis.
10. Benny dan Sefian sebagai teman seperjuangan yang telah banyak membantu dan saling memberikan dukungan kepada penulis dalam proses pengerjaan tugas akhir ini.
11. Seluruh teman-teman dan semua pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam proses pembuatan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari tugas akhir ini, oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan agar kedepannya menjadi lebih baik lagi.

Palembang, 9 Januari 2025

Penulis,



Falih Egi Agusyefa

NIM. 09031382025150

**ANALISIS PERBANDINGAN PENGALAMAN PENGGUNA PADA
APLIKASI KOMIKU DAN MANGA PLUS MENGGUNAKAN METODE
*MECUE QUESTIONNAIRE***

ABSTRAK

Perkembangan teknologi memacu masyarakat memasuki era baru, dimana hampir seluruh masyarakat sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Salah satu perkembangan teknologi yang diketahui masyarakat yakni komik digital diantaranya Komiku dan Manga Plus. Kedua aplikasi ini memiliki beragam ulasan baik maupun kekurangan masing-masing aplikasi. Aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan suatu aplikasi adalah pandangan atau persepsi dari pengguna aplikasi tersebut. Setiap pengguna memiliki persepsi yang berbeda-beda yang disebut *user experience*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengalaman pengguna dari aplikasi Komiku dan Manga Plus menggunakan metode *meCUE Questionnaire* dengan 34 item pernyataan yang akan dijawab oleh responden. Penelitian ini menghasilkan nilai rata-rata tertinggi untuk Komiku adalah 5,6 (*usability*) dan nilai rata-rata terendah 3,64 (*negative emotions*), pada aplikasi Manga Plus nilai rata-rata tertinggi adalah 5,05 (*usability*), dan nilai rata-rata terendah 3,7 (*commitment*). Rata-rata untuk nilai keseluruhan adalah 3,4 untuk Komiku dan 2,94 untuk Manga Plus.

Kata kunci : Komiku, Manga Plus, Pengalaman Pengguna, *meCUE Questionnaire*.

**COMPARATIVE ANALYSIS OF USER EXPERIENCE
ON KOMIKU AND MANGA PLUS APPLICATIONS USING
THE MECUE QUESTIONNAIRE METHOD**

ABSTRACT

Technological developments have spurred society into a new era, where almost the entire community has been influenced by various needs electronically. One of the technological developments known to the public is digital comics, including Komiku and Manga Plus. These two applications have a variety of good reviews and disadvantages of each application. An important aspect that must be considered in developing an application is the view or perception of the application users. Each user has a different perception called user experience. The purpose of this study is to analyze the user experience of the Komiku and Manga Plus applications using the meCUE Questionnaire method with 34 statement items to be answered by respondents. This study resulted in the highest average score for Komiku being 5,6 (usability) and the lowest average score of 3,64 (negative emotions), in the Manga Plus application the highest average score was 5,05 (usability), and the lowest average score was 3,7 (commitment). The average overall score was 3,4 for Komiku and 2,94 for Manga Plus.

Keywords : *Komiku, Manga Plus, User Experience, meCUE Questionnaire.*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1. Latar Belakang.....	1
2. Rumusan Masalah	3
3. Tujuan Penelitian.....	4
4. Manfaat Penelitian.....	4
5. Batasan Masalah.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Komiku	6
2.2 Manga Plus	7
2.3 <i>User Experience</i>	8
2.4 <i>MeCUE Questionnaire</i>	8
2.5 Penelitian Sebelumnya	12
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Tahapan Penelitian	18
3.2 Studi Literatur.....	18
3.3 Penyebaran Kuesioner dan Pengumpulan Data.....	19
3.4 Pengolahan Data.....	20
3.5 Analisis Hasil.....	21
3.6 Kesimpulan dan Saran.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	22

4.1	Uji Validitas.....	22
4.2	Uji Reliabilitas.....	30
4.3	Hasil Analisis Aplikasi Komiku.....	38
4.3.1	Hasil Analisis Module I Aplikasi Komiku.....	38
4.3.2	Hasil Analisis Module II Aplikasi Komiku	39
4.3.3	Hasil Analisis Module III Aplikasi Komiku	40
4.3.4	Hasil Analisis Module IV Aplikasi Komiku	40
4.3.5	Hasil Analisis Module V Aplikasi Komiku	41
4.4	Hasil Analisis Aplikasi Manga Plus	42
4.4.2	Hasil Analisis Module II Aplikasi Manga Plus.....	43
4.4.3	Hasil Analisis Module III Aplikasi Manga Plus	44
4.4.4	Hasil Analisisi Module IV Aplikasi Manga Plus	44
4.4.5	Hasil Analisis Module V Aplikasi Manga Plus	45
4.5	Hasil Perbandingan <i>User Experience</i> pada aplikasi Komiku dan Manga Plus	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA		52

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pernyataan <i>meCUE Questionnaire</i> versi Bahasa Indonesia (Kindy, 2019)	10
Tabel 4.1 Uji Validitas pernyataan Komiku.....	22
Tabel 4.2 Uji Validitas pernyataan Manga Plus.....	26
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas pernyataan Komiku.....	30
Tabel 4.4 Uji Reliabilitas pernyataan Manga Plus.....	34
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan Nilai Indikator Pengalaman Pengguna Aplikasi Komiku dan Manga Plus.....	46

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Screenshot</i> Tampilan Aplikasi Komiku	6
Gambar 2.2 <i>Screenshot</i> Tampilan Aplikasi Manga Plus	7
Gambar 2.3 Module pada <i>meCUE Questionnaire</i>	9
Gambar 3.1 Alur Tahapan Penelitian	18
Gambar 4.1 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module I Aplikasi Komiku .	38
Gambar 4.2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module II Aplikasi Komiku	39
Gambar 4.3 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module III Aplikasi Komiku	40
Gambar 4.4 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module IV Aplikasi Komiku	41
Gambar 4.5 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module V Aplikasi Komiku	41
Gambar 4.6 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module I Aplikasi Manga Plus	42
Gambar 4.7 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module II Aplikasi Manga Plus	43
Gambar 4.8 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module III Aplikasi Manga Plus	44
Gambar 4.9 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module IV Aplikasi Manga Plus	45
Gambar 4.10 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Module V Aplikasi Manga Plus.....	45
Gambar 4.11 Grafik Perbandingan Aplikasi Komiku dan Manga Plus	47

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi semakin pesat berkembang pada era globalisasi saat ini. Pesatnya perkembangan teknologi memberikan banyak manfaat dalam kemajuan di berbagai aspek kehidupan masyarakat. Manusia sebagai pengguna teknologi harus mampu dalam memanfaatkan teknologi yang ada pada saat ini, Perkembangan teknologi memacu masyarakat memasuki era baru, dimana hampir seluruh masyarakat sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Salah satu perkembangan teknologi yang diketahui masyarakat yakni komik digital. Komik digital merupakan komik yang menggunakan media digital yang dapat diakses melalui jaringan internet. Komik digital sendiri memiliki kelebihan diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, dan mudah diakses dibandingkan komik cetak. Ada banyak komik digital yang telah diketahui oleh masyarakat diantaranya Komiku dan Manga Plus.

Komiku adalah platform baca komik yang menyediakan lebih dari 1000 judul komik dalam berbagai genre, seperti Manga, Manhwa, dan Manhua, yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Komiku menawarkan akses mudah bagi pengguna untuk menikmati beragam cerita, mulai dari aksi, petualangan, romantis, hingga komedi. Sedangkan, Manga Plus merupakan platform daring dan aplikasi smartphone yang resmi, dijalankan oleh Shueisha Inc., sebuah penerbit terkemuka di Jepang yang terkenal dengan judul-judul manga terkenal seperti "One Piece" dan "Naruto". Platform ini menyediakan akses gratis bagi pengguna untuk membaca berbagai judul manga dari beragam genre.

Aplikasi Komiku memiliki beragam ulasan diantaranya yaitu kekurangan dari aplikasi dimana disebutkan aplikasi Komiku memiliki masalah seperti seringnya tampil iklan pada aplikasi dan lambat dalam membuka cerita komiknya. Aplikasi Manga Plus banyak memiliki ulasan baik namun ada beberapa pula ulasan yang kurang baik sehingga aplikasi tersebut dapat dibandingkan dengan aplikasi Komiku, ditinjau pada bagian mana saja kekurangan dan kelebihan yang dimiliki oleh aplikasi Komiku dan Manga Plus.

Aspek penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan suatu aplikasi adalah pandangan atau persepsi dari pengguna aplikasi tersebut. Setiap pengguna memiliki persepsi yang berbeda-beda yang disebut *user experience*. Evaluasi *user experience* (UX) pada suatu aplikasi seperti Komiku dan Manga Plus dibutuhkan agar pengembang dari aplikasi tersebut dapat melihat kekurangan dari aplikasinya, sehingga pengembang dapat terus mengembangkan aplikasinya sesuai kebutuhan pengguna. Suatu aplikasi dikatakan baik jika dapat memenuhi ekspektasi penggunanya. Aplikasi yang baik juga dapat memberikan pengalaman yang baik untuk penggunanya sehingga pengguna akan terus memakai aplikasi tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas, dilakukan pengumpulan data yang dikerjakan melalui pemanfaatan instrument dari *Modulear Evaluation of Key Components of User Experience* atau dipersingkat menjadi *meCUE Questionnaire* yang merupakan alat bantu untuk mengevaluasi UX suatu *website* atau aplikasi. *MeCUE Questionnaire* digunakan untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna termasuk emosi pengguna dan *usability* (Nurhakim et al., 2023). *MeCUE* terdiri dari 5 modul, yang masing-masing berfokus pada aspek-aspek seperti

karakteristik persepsi kualitas produk yang bersifat *instrumental* (*usefulness* dan *usability*), persepsi kualitas produk yang bersifat *non-instrumental* (*visual aesthetics*, *status* dan *commitment*), emosi pengguna (positif dan negatif), konsekuensi (terkait dengan loyalitas pengguna terhadap produk dan keinginan untuk terus menggunakan produk), serta penilaian totalitas terhadap produk.

Metode selain *meCUE Questionnaire* seperti *User Experience Questionnaire* (UEQ) hanya mengukur persepsi dan penerimaan produk seperti kualitas *pragmatic* dan *hedonic*, di sisi lain PANAS menangkap reaksi batin dan lisan. Metode UEQ membutuhkan evaluasi gabungan untuk mendapatkan penilaian pengalaman pengguna dari berbagai aspek, sementara *meCUE Questionnaire* sangat tepat digunakan sebagai alat untuk mengukur seberapa baik pengalaman pengguna pada suatu produk.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik dan ingin mengkaji masalah ini lebih lanjut sebagai bahan penelitian yang akan dilakukan dengan judul **“Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Komiku dan Manga Plus Menggunakan Metode *meCUE Questionnaire*”**.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana hasil analisis pengalaman pengguna melalui penerapan metode *meCUE Questionnaire* versi bahasa Indonesia pada aplikasi Komiku dan Manga Plus?

2. Bagaimana hasil perbandingan pengalaman pengguna dengan menerapkan metode *meCUE Questionnaire* versi bahasa Indonesia pada aplikasi Komiku dan Manga Plus?

3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui hasil analisis pengalaman pengguna memanfaatkan metode *meCUE Questionnaire* versi bahasa Indonesia pada aplikasi Komiku dan Manga Plus.
2. Untuk mengetahui hasil perbandingan pengalaman pengguna menggunakan metode *meCUE Questionnaire* versi bahasa Indonesia pada aplikasi Komiku dan Manga Plus.

4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kekurangan dari aplikasi Komiku dan Manga Plus yang dapat menjadi bahan pertimbangan untuk evaluasi oleh pengelola aplikasi, sehingga dapat diperbaiki dan meningkatkan pengalaman pengguna.
2. Peneliti dapat memahami metode *meCUE Questionnaire* dan menambah pengetahuan serta pengalaman.
3. Menjadi referensi untuk mahasiswa lainnya untuk penelitian dan pengembangan aplikasi serupa.

5. Batasan Masalah

Batasan-batasan dari penelitian yang dilakukan adalah :

1. Analisis perbandingan pengalaman pengguna dikerjakan melalui penerapan kuisisioner meCUE (*Modular Evaluation of Key Components of User Experience*) yang sudah di ubah ke versi bahasa indonesia.
2. Responden Pada penelitian ini adalah responden yang telah memakai aplikasi Komiku dan Manga Plus di Kota Palembang.
3. Versi aplikasi yang menjadi objek penelitian adalah Komiku versi 1.4.9 dan Manga Plus versi 1.9.19.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriovenandita, R., Rokhmawati, R. I., & Priharsari, D. (2023). Evaluasi User Experience dengan mengadaptasi *MeCUE Questionnaire* pada Aplikasi Reseller (Studi Kasus pada Aplikasi Evermos). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(3), 1150-1155.
- Al Kindy, W., Rokhmawati, R. I., & Putra, W. H. N. (2019). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Snapchat dan Aplikasi Instagram menggunakan User Persona dan Kuesioner *MeCUE*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(9), 8582-8589.
- Diashafira, F., Brata, K. C., & Akbar, M. A. (2023). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Shopee dan Mobile Website Aurora menggunakan Kuesioner *MeCUE* (Studi Kasus PT Aurora Harapan Bangsa). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(4), 2046-2053.
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Komputer Terapan*, 6(1), 69-78.
- Maharani, A., Intan, B., & Susilo, A. T. (2021). Analisis User Experience Pada Website Smk Negeri Tugumulyo Berbasis User Experience Questionnaire (Ueq. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 6(2), 169-177.
- Minge, Michael., Thüring, Manfred., Ingmar Wagner, Carina V. Kuhr. (2016). The *meCUE Questionnaire*. A Modular Tool for Measuring User Experience. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 486(January), 115–128.

- Muhammad, A., Hanggara, B. T., & Az-Zahra, H. M. (2022). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Whatsapp dan Telegram menggunakan Kuesioner *MeCUE*. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 6(1), 129-133.
- Nalendra, A. R. A., Rosalinah, Y., Priadi, A., Subroto, I., Rahayuningsih, R., Lestari, R., Kusamandari, S., Yuliasari, R., Astuti, D., Latumahina, J., Purnomo, M. W., & Zede, V. A. (2021). *Statistika Seri Dasar dengan SPSS*. Media Sains Indonesia.
- Nurhakim, M. L., Hanggara, B. T., & Maghfiroh, I. S. E. (2023). Analisis Usability dan Pengalaman Pengguna Website SMAN 5 Bogor versi Mobile menggunakan *MeCUE Questionnaire* dan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 7(2), 773-780.
- Pratama, R. A. P., Az-Zahra, H. M., & Wijoyo, S. H. (2019). Evaluasi User Experience Menggunakan *meCUE Questionnaire* (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 3(3), 2335-2343.