

**ANALISIS DAN PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI
MOBILE LEARNING RUANGGURU DAN QUIPPER MENGGUNAKAN
METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

SKRIPSI

Program Studi Sistem Informasi

Jenjang Sarjana



Oleh:

VIONA DILLARENDZA

(09031282126100)

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Analisis dan Perbandingan User Experience (UX) Aplikasi Mobile Learning Ruangguru dan Quipper Menggunakan Metode MeCUE Questionnaire 2.0

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

Oleh:

VIONA DILLARENDZA

09031282126100

**Pembimbing 1 : Dwi Rosa Indah, M.T
NIP. 198201132015042001**

Mengetahui

Ketua Jurusan Sistem Informasi



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

HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Viona Dillarendza
NIM : 09031282126100
Program Studi : Sistem Informasi Reguler
Jenjang : Strata 1 (S1)
Judul Skripsi : Analisis dan Perbandingan *User Experience* (UX) Aplikasi *Mobile Learning* Ruangguru dan Quipper Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire 2.0*

Hasil pengecekan *Software Authenticate*/Turnitin : 12 %

Menyatakan bahwa laporan skripsi saya merupakan hasil karya 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.

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



Palembang, 04 Maret 2025



Viona Dillarendza

NIM. 09031282126100

HALAMAN PERSETUJUAN

Telah diuji dan lulus pada:

Hari : Jumat


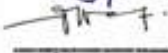
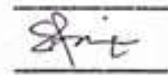
Tanggal : 14 Maret 2025

Nama : Viona Dillarendza

NIM : 09031282126100

Judul : Analisis dan Perbandingan *User Experience* (UX)
Aplikasi *Mobile Learning* Ruangguru dan Quipper
Menggunakan Metode *MeCUE Questionnaire 2.0*

Komisi Penguji :

- | | | |
|---------------|-------------------------------|--|
| 1. Ketua | : Mgs. Afriyan Firdaus, M.IT. | :  |
| 2. Pembimbing | : Dwi Rosa Indah, M.T. | :  |
| 3. Penguji | : Rizka Dhini Kurnia, M.Sc. | :  |

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sistem Informasi,



Ahmad Rifai, M.T.

NIP. 197910202010121003

HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO

MOTTO

“Go Back To ALLAH, Even If You’ve Sinned A Thousand Times”

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- ❖ Allah Subhanahu Wata’ala sebagai bentuk pemenuhan Amanah kepada kedua orang tua dan upaya untuk menuntut ilmu dunia demi kebutuhan akhirat kelak.
- ❖ Kedua orang tua tercinta dan keluarga.
- ❖ Dosen pembimbing selama proses pengerjaan skripsi, Ibu Dwi Rosa Indah.
- ❖ Sahabat dan teman – teman seperjuangan yang menemani proses selama ini.
- ❖ Para Dosen, Pegawai, dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya
- ❖ Almamaterku, Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diri sendiri yang sudah berjuang selama ini, Viona Dillarendza.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh, Alhamdulillah Puji Syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah Ta'ala atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“ANALISIS DAN PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI *MOBILE LEARNING* RUANGGURU DAN QUIPPER MENGGUNAKAN METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0*”** sehingga dapat diselesaikan dengan baik hingga selesai. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Selama proses penyelesaian skripsi ini penulis tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak sehingga dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah Ta'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, berupa ilmu yang bermanfaat, kesempatan, serta kesehatan jasmani dan rohani sehingga penulis dapat melaksanakan pengerjaan skripsi hingga selesai dengan baik.
2. Kedua orang tua, Mama dan Papa tercinta yang telah menjadi pendorong dan alasan untuk tetap semangat dan berjuang di setiap langkah. Terima kasih atas doa yang tiada henti, cinta yang tulus, dan pengorbanan yang tak terhingga. Serta Abang Latief, Kakak Dilla, Kakak Ejak, Kakak Leony, dan Adik – Adik penulis Fadil dan Dinda yang selalu senantiasa memberikan doa dan dukungan agar terus melakukan yang terbaik.

3. Bapak Prof. DR. Erwin, S.Si., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Bapak Ahmad Rifai., M.T selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
5. Ibu Dwi Rosa Indah., M.T selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang senantiasa memberikan bimbingan, saran, dan arahan serta ilmu yang bermanfaat selama proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Putri Eka Sevtiyuni., M.T selaku Dosen Pembimbing Akademik yang senantiasa membimbing penulis selama masa perkuliahan.
7. Seluruh Dosen yang telah membagikan dan memberikan ilmu – ilmu yang bermanfaat untuk kelak di masa depan selama penulis menuntut ilmu di Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Seluruh Staf dan Pegawai Fakultas Ilmu Komputer yang telah membantu dalam segala urusan selama masa perkuliahan penulis.
9. Muhammad Rizkiansyah, yang berkontribusi banyak dan telah setia menemani dalam setiap proses perjalanan ini. Terima kasih untuk segala waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran dalam mendengarkan setiap keluh kesah, memberikan semangat di saat lelah, serta selalu hadir sebagai tempat berbagi di tengah tantangan yang penulis hadapi selama penyusunan skripsi ini.
10. Haya Asyifa dan Syabrina Rindiani sebagai sahabat sejak penulis menempuh pendidikan dasar hingga saat ini penulis menyelesaikan masa perkuliahan, yang

selalu menemani dan berjuang bersama, berbagi keluh kesah, serta menjadi tempat berbagi cerita dalam setiap fase kehidupan.

11. Adjie Adhitya Rachmadsyah, Adyna Salsabilla, Aulia Rahman, Ghaida Humaira Hasbullah, Ghifar Al Aslam, dan Ismi Hamidah Rasyad, teman – teman SMA penulis yang selalu memberikan dukungan dan menemani penulis di setiap langkah meskipun dari jauh. Terima kasih atas perhatian dan semangat yang terus diberikan selama ini.
12. Amilia Kartika, Asmi Naya Fitri, Elvira Saharani Rajagukguk, Oktari, Putri Setiyawati, Tanti Ardiana, Vazla Annisya Rahmadila, dan Yurnaningsih, sahabat terbaik penulis yang dipertemukan dan telah menjadi bagian dari perjalanan penulis sejak awal perkuliahan hingga setia menemani hingga saat ini. Terima kasih atas kebersamaan, canda tawa, air mata, dukungan, dan kisah yang telah kita buat bersama.
13. Terima kasih kepada Siska Septiyanah, Salsabila, dan Valyssa Azzahra, teman seperjuangan penulis selama masa perkuliahan dan organisasi sehingga penulis dapat mewarnai masa – masa perkuliahan.
14. Terima kasih kepada Yoel Chrystover Sagala, Muhammad Ilham Khatami, dan Rehandoko Pratama, teman teman yang menemani penulis dalam proses pengerjaan skripsi ini.

15. Dan teman – teman seperjuangan di Sistem Informasi Universitas Sriwijaya selama penulis menuntut ilmu di masa perkuliahan yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

16. Terakhir, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada diri sendiri atas segala usaha, ketekunan, dan kesabaran dalam menjalani setiap langkah di kehidupan dan tentunya di penelitian ini. Terima kasih telah bertahan di saat sulit, tetap melangkah meskipun penuh rintangan, dan tidak menyerah meskipun terkadang merasa lelah. Terima kasih telah berusaha, belajar, dan berkembang dari setiap pengalaman yang didapatkan.

Oleh karena itu, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata kesempurnaan. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik lagi di kemudian hari. Penulis juga mengharapkan semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah wawasan dan pengetahuan kita bersama.

Palembang, 04 Maret 2025



Viona Dillarendza

**ANALISIS DAN PERBANDINGAN *USER EXPERIENCE* (UX) APLIKASI
MOBILE LEARNING RUANGGURU DAN QUIPPER MENGGUNAKAN
METODE *MECUE QUESTIONNAIRE 2.0***

Oleh

VIONA DILLARENDZA

09031282126100

ABSTRAK

Kemajuan teknologi telah mendorong perkembangan aplikasi *mobile learning* sebagai sarana pembelajaran yang fleksibel dan interaktif. Ruangguru dan Quipper merupakan dua aplikasi *mobile learning* populer di Indonesia yang menawarkan fitur serupa, seperti video pembelajaran, latihan soal, dan akses ke tutor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis serta membandingkan pengalaman pengguna (*User Experience / UX*) kedua aplikasi menggunakan metode *MeCUE Questionnaire 2.0*, yang terdiri dari lima modul dengan sepuluh indikator penilaian: *Usefulness, Usability, Visual Aesthetics, Status, Commitment, Positive Emotions, Negative Emotions, Intention to Use, Product Loyalty*, dan *Overall Evaluation*. Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada pengguna yang telah menggunakan kedua aplikasi tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Ruangguru lebih unggul dalam segala aspek pada sepuluh indikator penilaian *MeCUE Questionnaire 2.0* dengan nilai tertinggi pada *Visual Aesthetics* dengan nilai 6.0 dibandingkan dengan aplikasi Quipper yang mendapatkan nilai terendah pada sepuluh indikator dan terendah pada indikator *Commitment* dan *Product Loyalty* dengan nilai 4.96. Temuan ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan pengalaman pengguna agar lebih kompetitif di pasar *mobile learning*.

Kata Kunci: Pengalaman Pengguna, Aplikasi Pembelajaran, Ruangguru, Quipper, *MeCUE Questionnaire 2.0*.

**ANALYSIS AND COMPARISON OF USER EXPERIENCE (UX) IN
RUANGGURU AND QUIPPER MOBILE LEARNING APPLICATIONS
USING THE MECUE QUESTIONNAIRE 2.0 METHOD**

By

VIONA DILLARENDZA

09031282126100

ABSTRACT

Technological advancements have driven the development of mobile learning applications as flexible and interactive learning tools. Ruangguru and Quipper are two popular mobile learning applications in Indonesia that offer similar features, such as educational videos, practice exercises, and tutor access. This study aims to analyze and compare the user experience (UX) of both applications using the MeCUE Questionnaire 2.0 method, which consists of five modules with ten evaluation indicators: Usefulness, Usability, Visual Aesthetics, Status, Commitment, Positive Emotions, Negative Emotions, Intention to Use, Product Loyalty, and Overall Evaluation. Data collection was conducted through a questionnaire distributed to users who have used both applications. The results indicate that Ruangguru outperforms Quipper in all aspects of the ten MeCUE Questionnaire 2.0 indicators, with the highest score in Visual Aesthetics (6.0). Meanwhile, Quipper received the lowest score across all ten indicators, with the lowest being in Commitment and Product Loyalty (4.96). These findings are expected to provide valuable insights for application developers to enhance user experience and improve competitiveness in the mobile learning market.

Keywords: User Experience, Mobile Learning, Ruangguru, Quipper, MeCUE Questionnaire 2.0.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN DAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Batasan Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Dasar Teori	8
2.1.1 Pengertian Analisis	8
2.1.2 <i>User Experience</i>	8
2.1.3 Ruangguru.....	10
2.1.4 Quipper	11
2.1.5 <i>MeCUE Questionnaire</i>	13
2.1.6 Garis Kontinum.....	23
2.2 Instrumen Penelitian.....	24
2.3 Populasi dan Sampel	24
2.3.1 Pengertian Populasi.....	24
2.3.2 Pengertian Sampel	25
2.3.3 Teknik Pengambilan Sampel	26
2.4 Uji Instrumen Penelitian.....	27

2.4.1 Uji Validitas	27
2.4.2 Uji Reliabilitas	27
2.5 Penelitian Terdahulu.....	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Metode dan Alur Penelitian.....	38
3.2 Objek Penelitian	39
3.3 Tahapan Persiapan.....	39
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	39
3.3.2 Studi Literatur	39
3.4 Tahapan Perancangan dan Penyebaran Instrumen.....	39
3.4.1 Penentuan Metode Penelitian.....	39
3.4.2 Penentuan Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.	40
3.4.3 Pembuatan Kuesioner	41
3.4.4 Validasi Kuesioner Oleh Validator.....	46
3.4.5 Penyebaran Kuesioner	54
3.5 <i>Pilot Test</i>	55
3.5.1 Uji Validitas	55
3.5.2 Uji Reliabilitas	55
3.6 Pengolahan dan Analisis Data.....	56
3.6.1 Analisis Demografis	56
3.6.2 Analisis Hasil Berbasis <i>MeCUE Questionnaire 2.0</i>	56
3.6.3 Garis Kontinum.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	62
4.1 <i>Pilot Test</i>	62
4.1.1 Uji Validitas	62
4.1.2 Uji Reliabilitas	72
4.2 Analisis Demografis	82
4.3 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru	91
4.3.1 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru <i>Module I</i>	91
4.3.2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru <i>Module II</i>	92
4.3.3 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru <i>Module III</i>	94

4.3.4 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru <i>Module IV</i>	96
4.3.5 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Ruangguru <i>Module V</i>	97
4.4 Hasil Analisis <i>User Experience</i> Pengguna Aplikasi Quipper	98
4.4.1 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Quipper <i>Module I</i>	98
4.4.2 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Quipper <i>Module II</i>	100
4.4.3 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Quipper <i>Module III</i>	101
4.4.4 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Quipper <i>Module IV</i>	103
4.4.5 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Aplikasi Quipper <i>Module V</i>	104
4.5 Perbandingan Pengalaman Pengguna (<i>User Experience</i>) Pada Aplikasi Ruangguru dan Quipper	106
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	113
5.1 Kesimpulan.....	113
5.2 Saran	114
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 <i>Startup</i> Edukasi Paling Populer di Indonesia (Kuartal I 2022)	2
Gambar 1. 2 Perbandingan rating aplikasi Ruangguru dan Quipper pada <i>Google Play Store</i>	3
Gambar 2. 1 Halaman Data Jawaban Responden.....	21
Gambar 2. 2 Halaman <i>Participant Statistics</i>	22
Gambar 2. 3 Halaman <i>Product Statistics</i>	22
Gambar 2. 4 Halaman <i>Graphics</i>	23
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian.....	38
Gambar 3. 2 Garis Kontinum Sembilan Indikator.....	59
Gambar 3. 3 Garis Kontinum Indikator <i>Overall Evaluation</i>	61
Gambar 4. 1 Diagram Jenis Kelamin Responden Ruangguru	83
Gambar 4. 2 Diagram Jenis Kelamin Responden Quipper.....	83
Gambar 4. 3 Diagram Umur Responden Ruangguru	84
Gambar 4. 4 Diagram Umur Responden Quipper	85
Gambar 4. 5 Diagram Domisili Responden Ruangguru.....	86
Gambar 4. 6 Diagram Domisili Responden Quipper	87
Gambar 4. 7 Diagram Lama Penggunaan Responden Pada Aplikasi Ruangguru.....	88
Gambar 4. 8 Diagram Lama Penggunaan Responden Pada Aplikasi Quipper	89
Gambar 4. 9 Diagram Frekuensi Penggunaan Responden Pada Aplikasi Ruangguru	90
Gambar 4. 10 Diagram Frekuensi Penggunaan Responden Pada Aplikasi Quipper.....	90
Gambar 4. 11 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Ruangguru Module I.....	91
Gambar 4. 12 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Ruangguru Module I.....	92
Gambar 4. 13 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Ruangguru Module II	93
Gambar 4. 14 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Ruangguru Module II	93
Gambar 4. 15 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Ruangguru Module III	94
Gambar 4. 16 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Ruangguru Module III.....	95
Gambar 4. 17 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Ruangguru Module IV	96
Gambar 4. 18 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Ruangguru Module IV.....	96
Gambar 4. 19 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Ruangguru Module V	97
Gambar 4. 20 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Ruangguru Module V	98
Gambar 4. 21 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Quipper Module I	99
Gambar 4. 22 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Quipper Module I	99
Gambar 4. 23 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Quipper Module II	100
Gambar 4. 24 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Quipper Module II.....	101
Gambar 4. 25 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Quipper Module III.....	102
Gambar 4. 26 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Quipper Module III.....	102
Gambar 4. 27 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Quipper Module IV	103
Gambar 4. 28 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Quipper Module IV	104
Gambar 4. 29 Hasil Analisis Pengalaman Pengguna Quipper Module V	105
Gambar 4. 30 Garis Kontinum Pengalaman Pengguna Quipper Module V.....	105
Gambar 4. 31 Diagram Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ruangguru dan Quipper Module I.....	107

Gambar 4. 32 Diagram Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ruangguru dan Quipper Module II..... 108

Gambar 4. 33 Diagram Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ruangguru dan Quipper Module III 109

Gambar 4. 34 Diagram Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ruangguru dan Quipper Module IV 110

Gambar 4. 35 Diagram Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Ruangguru dan Quipper Module V..... 111

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Pernyataan Kuesioner MeCUE 2.0	16
Tabel 2. 2 Skala Likert Instrumen Penelitian	20
Tabel 3. 1 Pernyataan Instrumen Penelitian	42
Tabel 3. 2 Validasi Pernyataan Instrumen Penelitian.....	47
Tabel 3. 3 Kategori Nilai Sembilan Indikator	58
Tabel 3. 4 Kategori Nilai Indikator <i>Overall Evaluation</i>	60
Tabel 4. 1. Hasil Uji Validitas Ruangguru dan Quipper	62
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Aplikasi Ruangguru dan Quipper	72
Tabel 4. 3 Perbandingan Nilai Rata – Rata Pengalaman Pengguna Ruangguru dan Quipper.....	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Kesediaan Dosen Pembimbing Skripsi	<u>A-1</u>
Lampiran 2.	Surat Keputusan Dosen Pembimbing Tugas Akhir	<u>B-1</u>
Lampiran 3.	Surat Permohonan Validator Kuesioner	<u>C-1</u>
Lampiran 4.	Google Formulir Kuesioner Aplikasi Ruangguru.....	<u>D-1</u>
Lampiran 5.	Google Formulir Kuesioner Aplikasi Quipper	<u>E-1</u>
Lampiran 6.	Data Responden Kuesioner Aplikasi Quipper	<u>F-1</u>
Lampiran 7.	Data Responden Kuesioner Aplikasi Ruangguru	<u>G-1</u>
Lampiran 8.	Uji Validitas Aplikasi Quipper	<u>H-1</u>
Lampiran 9.	Uji Reliabilitas Aplikasi Quipper	<u>I-1</u>
Lampiran 10.	Uji Validitas Aplikasi Ruangguru.....	<u>J-1</u>
Lampiran 11.	Uji Reliabilitas Aplikasi Ruangguru.....	<u>K-1</u>
Lampiran 12.	Kartu Konsultasi Tugas Akhir	<u>L-1</u>
Lampiran 13.	Hasil Pengecekan Similiarity	<u>M-1</u>
Lampiran 14.	Surat Keterangan Pengecekan Similiarity	<u>N-1</u>
Lampiran 15.	Form Perbaikan Ujian Komrehensif	<u>O-1</u>

BAB I

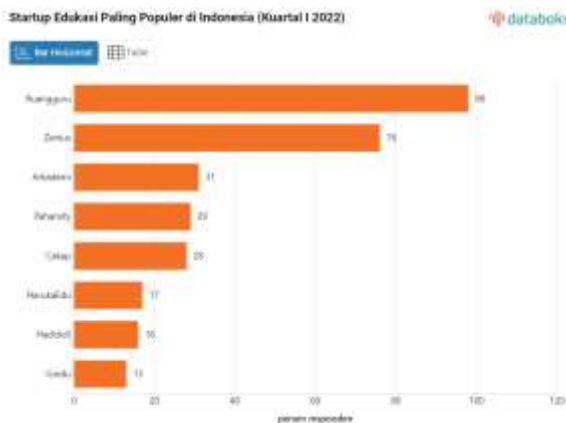
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi telah mengalami kemajuan dan perkembangan yang pesat dan mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Kemajuan ini mengatasi kendala komunikasi dan akses, seperti jarak dan waktu, serta meningkatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran (Raschintasofi & Yani, 2023). Teknologi berperan penting dalam pendidikan modern, menawarkan manfaat bagi siswa dan guru dengan membuat pembelajaran lebih interaktif dan efektif (Yanto Rukmana et al., 2023). Salah satu penerapannya adalah *mobile learning*, yang memungkinkan siswa mengakses materi, latihan soal, dan tes melalui perangkat seperti *smartphone* dan *tablet* (Jamaris et al., 2021). Di Indonesia, Ruangguru dan Quipper menjadi dua aplikasi *mobile learning* populer dengan fitur yang terus berkembang untuk mendukung pembelajaran digital.

Ruangguru dan Quipper adalah dua aplikasi *mobile learning* populer di Indonesia dengan fitur serupa, seperti video pembelajaran, latihan soal, dan rangkuman materi (Adila et al., 2018). Ruangguru, didirikan pada tahun 2014 oleh Adamas Belva Syah dan Muhammad Iman Usman, telah menjalin kerja sama dengan 32 dari 34 provinsi di Indonesia dan menawarkan layanan seperti kelas privat, kelas *virtual*, serta ujian *online* (Chinmi et al., 2020). Dengan teknologi, Ruangguru berkomitmen mempermudah aktivitas belajar siswa, guru, dan wali (Romy Firdaus et al., 2020).

Quipper, didirikan pada 2010 oleh Fumihiro Yamaguchi di London, bertujuan menyediakan pendidikan berkualitas hingga ke daerah terpencil. Selain di Indonesia, Quipper juga tersedia di Meksiko, Jepang, dan Filipina (Fauziyah, 2022). Kedua aplikasi ini tidak hanya berinovasi secara teknologi tetapi juga meningkatkan akses dan kualitas pendidikan, menjadikannya pilihan utama bagi siswa.



Gambar 1. 1 *Startup* Edukasi Paling Populer di Indonesia (Kuartal I 2022)

Menurut data yang dilansir oleh databoks.katadata.co.id yang dapat dilihat pada gambar 1.1, Ruangguru menempati peringkat pertama sebagai *startup* edukasi paling populer di Indonesia, dikenal oleh 98% responden, sementara Quipper tidak masuk dalam daftar. Di *Google Play Store* sendiri, Ruangguru memiliki rating 4.5 dengan 656 ribu ulasan dari 10 juta+ unduhan, sedangkan Quipper memiliki rating 4.3 dengan 43,8 ribu ulasan dari 1 juta+ unduhan.



Gambar 1. 2 Perbandingan rating aplikasi Ruangguru dan Quipper pada *Google Play Store*

Meskipun Ruangguru dan Quipper memiliki keunggulan masing-masing, persaingan antara kedua aplikasi ini semakin intensif. Persaingan antara Ruangguru dan Quipper semakin ketat karena beberapa faktor utama. Pertama, keduanya memiliki kesamaan target pasar yang menargetkan siswa SD, SMP, dan SMA, dengan fitur serupa seperti video pembelajaran, latihan soal, dan akses ke tutor, sehingga pengguna memiliki banyak pilihan. Kedua, dominasi pasar, di mana Ruangguru lebih dikenal di Indonesia berkat strategi pemasaran yang agresif, kolaborasi dengan pemerintah daerah, dan fitur gamifikasi seperti Ruangguru *Adventure*. Sementara itu, Quipper mempertahankan daya saingnya dengan fitur unggulan seperti Quipper *Video* dan Quipper *School*, yang memungkinkan interaksi siswa dan guru dalam pembelajaran daring (Larissa et al., 2023). Ketiga, loyalitas pengguna yang tidak stabil. Banyaknya pilihan aplikasi *mobile learning* membuat pengguna mencari pengalaman terbaik, sehingga mempertahankan loyalitas mereka menjadi tantangan besar bagi kedua aplikasi ini (S. N. K. Dewi & Johannes, 2021; Rahayu & Harsono, 2023). Keempat, pengalaman pengguna sebagai faktor penentu dalam keunggulan kompetitif ini, di mana pengalaman pengguna memengaruhi kepuasan, kemudahan penggunaan, dan loyalitas terhadap produk. Perbedaan kecil saja dalam pengalaman pengguna dapat

menentukan apakah pengguna tetap menggunakan aplikasi atau beralih ke kompetitor (F. K. Dewi & Ariyanti, 2020).

Dalam konteks persaingan ini, memahami pengalaman pengguna menjadi hal yang sangat krusial untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang membuat suatu aplikasi lebih unggul dibandingkan kompetitor (Fa'iqoh & Suyatno, 2024). Setiap perusahaan yang bergerak di industri *mobile learning* perlu memastikan bahwa produk mereka tidak hanya memiliki fitur yang lengkap, tetapi juga memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memuaskan bagi pengguna. Jika sebuah aplikasi memiliki keunggulan tertentu, pasti ada aspek yang masih dapat ditingkatkan untuk memperkuat daya saingnya di pasar (Sitanggang, 2024).

User Experience (UX) sendiri adalah faktor kunci dalam keberhasilan aplikasi, mencakup kesan, opini, dan reaksi pengguna saat menggunakan layanan digital (Muhammad et al., 2022). Aplikasi yang menawarkan kemudahan, efisiensi, dan peningkatan kinerja lebih cenderung dipilih dan digunakan secara berkelanjutan (Nabila & Siregar, 2024). Sebaliknya, UX yang buruk dapat menyebabkan ketidakpuasan dan perpindahan pengguna ke aplikasi lain (Rahmadhani et al., 2023). Menurut (Joosten et al., 2023), pengembang semakin menyadari pentingnya UX dalam menciptakan aplikasi yang tidak hanya berfungsi tetapi juga memberikan pengalaman menyenangkan sebagai keunggulan kompetitif. Oleh karena itu, memahami faktor yang memengaruhi UX, baik positif maupun negatif, sangat penting untuk menciptakan aplikasi yang kompetitif dan relevan di pasar (Nakamura et al., 2022).

Hal ini menjadi landasan dalam penelitian ini dimana penelitian ini bertujuan untuk **menganalisis dan membandingkan user experience aplikasi Ruangguru dan Quipper menggunakan metode *Modular Evaluation of Key Components of User Experience (meCUE)***. Metode ini menilai UX secara komprehensif, mencakup persepsi kualitas produk, emosi pengguna, dan pengalaman keseluruhan (Minge, Thüring, & Wagner dalam (Abriovenandita et al., 2023)). Sejumlah penelitian terdahulu telah menggunakan *meCUE Questionnaire*, seperti (Minge et al., 2017) dalam *The MeCUE Questionnaire: A Modular Tool for Measuring User Experience*, (Darmawan et al., 2023) dalam *Exploring User Experience and User Interface of Indonesian e-Health PeduliLindungi Mobile-Apps with MeCUE 2.0 Framework*, serta (Halim et al., 2023) dalam Penerapan *MeCUE 2.0* dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi inDriver. Hasil studi ini menunjukkan bahwa MeCUE efektif dan mudah dalam mengukur pengalaman pengguna secara menyeluruh. Berbeda dengan metode lain seperti UEQ dan AttrakDiff yang hanya menilai aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan, atau PANAS yang lebih menekankan reaksi emosional pengguna, MeCUE lebih efisien dan praktis, terdiri dari 34 pertanyaan yang dapat diselesaikan dalam 3-7 menit, memberikan pengukuran UX secara lebih terintegrasi (Minge & Thuring, 2018).

Penelitian ini menggunakan versi terbaru, meCUE 2.0, yang memisahkan aspek instrumental dan non-instrumental serta menambahkan modul evaluasi global. Pendekatan ini memberikan wawasan lebih mendalam tentang apa yang dirasakan pengguna dan aspek apa saja yang menjadi letak kekurangan dan kelebihan pada kedua

aplikasi. Dengan metode penelitian yang sistematis dan terukur, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai preferensi perbedaan pengalaman pengguna pada aplikasi Ruangguru dan Quipper serta faktor – faktor yang memengaruhi keputusan mereka dalam memilih aplikasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada 1.1, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil analisis dan perbandingan *user experience* pada dua aplikasi *mobile learning* Ruangguru dan Quipper yang berfokus pada apa yang dialami dan dirasakan oleh pengguna selama penggunaan aplikasi menggunakan metode *MeCUE Questionnaire 2.0*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk menggali pengalaman pengguna terkait kekuatan dan kelemahan kedua aplikasi *mobile learning* tersebut, yaitu Ruangguru dan Quipper dengan mengukur dan membandingkan kedua aplikasi untuk mengetahui letak kelebihan dan kekurangan kedua aplikasi berdasarkan modul-modul yang dimiliki oleh metode *meCUE Questionnaire 2.0*. Lalu diharapkan dengan dilakukannya penelitian ini dapat ditemukan aplikasi mana yang lebih baik diantara keduanya.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat akademis dan praktis. Secara akademis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam kajian *user experience* (UX)

khususnya pada aplikasi *mobile learning* dikemudian hari. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat membantu pengguna menentukan aplikasi mana yang lebih mudah, nyaman, dan efisien saat digunakan sehingga mereka dapat membuat pilihan yang tepat sesuai dengan apa yang dibutuhkan berdasarkan pengalaman pengguna yang ada.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan masalah yang ditentukan untuk menghindari perluasan pembahasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Responden pada penelitian ini adalah pengguna aplikasi pembelajaran berdasarkan populasi pengunduh aplikasi Ruangguru dan Quipper pada *Google Play Store* yang sudah pernah menggunakan Ruangguru dan Quipper. Namun, sampel yang digunakan adalah masyarakat Indonesia dengan usia minimal 15 tahun.
2. Fokus pada penelitian ini adalah mengukur dan membandingkan tingkat pengalaman pengguna pada aplikasi Ruangguru dan Quipper.

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)* (Vol. 7, Issue 3). <http://j->
- Adila, R., Syaifullah, D. H., & Hazmy, A. I. (2018). *Evaluasi Usability pada Learning Management System Berbasis Smartphone* (Vol. 3, Issue 2).
- Al Rasyid, I., Winarso, D., & Asrianto, R. (2022). *ANALISIS TINGKAT KEPUASAN PENGGUNA TERHADAP PENERAPAN LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) UJIAN ONLINE MENGGUNAKAN METODE E-SERVQUAL (Studi Kasus : SMA Muhammadiyah Bangkinang)*.
- Anjasmara, R., Hadi, P. P., Muslimah Az-Zahra, H., & Wijoyo, S. H. (2019). *Evaluasi User Experience Menggunakan meCUE Questionnaire (Studi Kasus Pada Aplikasi Traveloka Dan Pegipegi)* (Vol. 3, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). *Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis*.
- Cahnia, Z. A., Darubekti, N., & Samosir, F. T. (2021). Pemanfaatan Mendeley Sebagai Manajemen Referensi pada Penulisan Skripsi Mahasiswa Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi Universitas Bengkulu. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 12(1), 58–65. <https://doi.org/10.20473/pjil.v12i1.26471>
- Chinmi, M., Marta, R. F., Haryono, C. G., Fernando, J., & Goswami, J. K. (2020). Exploring online news as comparative study between Vendatu at India and Ruangguru from Indonesia in COVID-19 pandemic. *Journal of Content, Community and Communication*, 10(6), 167–176. <https://doi.org/10.31620/JCCC.06.20/13>
- Darmawan, A. K., Arifin, I., & Anwari, A. (2023). Exploring User Experience and User Interface of Indonesian e-Health PeduliLindungi Mobile-Apps with MeCUE 2.0 Framework. *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 12(2), 244–253. <https://doi.org/10.32736/sisfokom.v12i2.1657>
- Darmawan, A. K., Setyawan, M. B., Cobantoro, A. F., Masykur, F., Komarudin, A., & Al Wajieh, M. W. (2021). Adaptation of the meCUE 2.0 Version for User Experience(UX) Measurement Approach into Indonesian Context. *2021 6th International Conference on Informatics and Computing, ICIC 2021*. <https://doi.org/10.1109/ICIC54025.2021.9633008>

- Dewi, F. K., & Ariyanti, M. (2020). Perbandingan User Experience Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, dan LinkAja) Pada Mahasiswa Bandung. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 19(2), 111–129. <https://doi.org/10.12695/jmt.2020.19.2.1>
- Dewi, S. N. K., & Johannes, J. (2021). DETERMINAN LOYALITAS PENGGUNA APLIKASI RUANGGURU DI KOTA JAMBI DENGAN KEPUASAN KONSUMEN SEBAGAI VARIABEL MEDIASI. *Jurnal Manajemen Terapan Dan Keuangan (Mankeu)*, 10(02), 247–260.
- Fa'iqoh, H., & Suyatno, D. F. (2024). *EVALUASI USER EXPERIENCE APLIKASI INDONESIA PUSTAKA NASIONAL (IPUSNAS) MENGGUNAKAN METODE HEART METRICS*.
- Fauziah, I. H. (2022). *Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Quipper Menggunakan Metode End-User Computing Satisfaction (EUCS)*.
- Halim, F., Evawani Sihombing, D., & Lamtumiar Hutahaeon, Y. (2023). Penerapan Metode meCUE 2.0 Dalam Mengukur Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi inDriver JITSI. In *Jurnal Ilmiah Teknologi Sistem Informasi* (Vol. 4, Issue 2). <http://jurnal-itsi.org>
- Henim, S. R., & Sari, R. P. (2020). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa pada Perguruan Tinggi Menggunakan User Experience Questionnaire. In *Jurnal Komputer Terapan* (Vol. 6, Issue 1). <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>
- Iqbal, M., & Salsabila, S. (2023). Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Kebiasaan Menonton Mukbang. *Muhammadiyah Journal of Nutrition and Food Science (MJNF)*, 4(2), 102–109. <https://doi.org/10.24853/mjnf.4.2.102-109>
- Jamaris, Hidayat, H., & Muji, A. P. (2021). Mobile Learning Application: Effect of Learning Readiness and Community Learning Toward Technology Management and Mobile Learning. *International Journal of Online and Biomedical Engineering*, 17(13), 20–32. <https://doi.org/10.3991/ijoe.v17i13.26871>
- Joosten, J., Halim, F., Myron, A., & Marpaung, F. T. H. (2023). Penggunaan Metode meCUE 2.0 dalam Mengukur Pengalaman Pengguna pada Aplikasi "OYO". *Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 9(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v9i2.6427>
- Larissa, J., Yang, J., Nicholas, N., Susanti, O., & Yuki, N. (2023). *ANALISIS PERBEDAAN STRATEGI DIVERSIFIKASI QUIPPER DAN RUANG GURU* (Vol. 11, Issue 2).
- Maulani, T. J., Suprpto, & Perdanakusuma, A. R. (2021). *Evaluasi User Experience Menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi Kasus: Website Superprof.co.id dan Zonaprivat.com)* (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>

- Minge, M., & Thuring, M. (2018). *The meCUE Questionnaire (2.0): Meeting Five Basic Requirements for Lean and Standardized UX Assessment*. <https://www.researchgate.net/publication/326683762>
- Minge, M., Thuring, M., Wagner, I., & Kuhr, C. V. (2017). The meCUE questionnaire: A modular tool for measuring user experience. *Advances in Intelligent Systems and Computing*, 486, 115–128. https://doi.org/10.1007/978-3-319-41685-4_11
- Muhammad, A., Hanggara, B. T., & Muslimah Az-Zahra, H. (2022). *Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Aplikasi Whatsapp dan Telegram menggunakan Kuesioner Mecue* (Vol. 6, Issue 1). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nabila, A., & Siregar, P. A. (2024). *Pengaruh Efisiensi dan Keamanan Terhadap Minat Nasabah Menggunakan Mobile Banking pada Bank Sumut Syariah Kantor Cabang Syariah Katamso Medan*. 5, 1380.
- Nakamura, W. T., de Oliveira, E. C., de Oliveira, E. H. T., Redmiles, D., & Conte, T. (2022). What factors affect the UX in mobile apps? A systematic mapping study on the analysis of app store reviews. *Journal of Systems and Software*, 193. <https://doi.org/10.1016/j.jss.2022.111462>
- Nooriza, R. (2023). *Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Cinema Ticketing Di Indonesia Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ)*.
- Rahadian, D., Rahayu, G., & Oktavia, R. R. (2019). Teknologi Pendidikan: Kajian Aplikasi Ruangguru Berdasarkan Prinsip dan Paradigma Interaksi Manusia dan Komputer. *Jurnal PETIK*, 5(1), 11–21.
- Rahayu, S., & Harsono, M. (2023). Loyalitas Konsumen: Konseptualisasi, Antecedent, dan Konsekuensi. *JESYA: Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah*, 6(2), 1581–1593. <https://doi.org/10.36778/jesy.v6i2.1169>
- Rahmadani, N. S., & Setiawati, M. (2019). Aplikasi Pendidikan Online “Ruang Guru” Sebagai Peningkatan Minat Belajar Generasi Milenial Dalam Menyikapi Perkembangan Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 241–246.
- Raschintasofi, M., & Yani, H. (2023). Perancangan UI UX Aplikasi Learning Management System Berbasis Mobile dan Website Menggunakan Metode Design Thinking. *Jurnal Manajemen Teknologi Dan Sistem Informasi (JMS)*, 3(1). <http://ejournal.unama.ac.id/index.php/jms>
- Raudatussaadah, Lubis, A. A., Hasibuan, A., & Malasi, M. S. (2023). PEMANFAATAN MEDIA RUANG GURU SEBAGAI SALAH SATU PLATFORM PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH. In *Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS)* (Vol. 1, Issue 1).
- Romy Firdaus, M., Muhammad Rizki, F., Muhammad Gaus, F., Kusumajati Susanto, I., Ekonomi dan Bisnis, F., Telkom Jl Telekomunikasi Jl Terusan Buah Batu, U.,

- Dayeuhkolot, K., & Barat, J. (2020). Analisis Sentimen Dan Topic Modelling Dalam Aplikasi Ruangguru. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 4, 66. <http://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti>
- Sitanggang, A. R. (2024). *Analisis Perbandingan User Experience Pada Aplikasi E-Wallet Dana dengan OVO Menggunakan Metode UTAUT dan EUCS*.
- Suarti, N. W. (2022). PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN TEMATIK BERBASIS HOTS UNTUK PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Indonesian Journal of Educational Development*, 2(4). <https://doi.org/10.5281/zenodo.6178829>
- Susanto, P. C., Ulfah Arini, D. U., Yuntina, L., Soehaditama, J. P., & Nuraeni. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1>
- Sutardi, H., & Arthauli, N. G. (2024). Beban Kerja Karyawan Resepsionis Di Trans Luxury Hotel. *Jurnal Pariwisata Vokasi*, 5(1), 67–77. <https://jurnal.akparnhi.ac.id/jpv>
- Saya Tsani, A. Z. K. (2024). Evaluasi User Experience EduSmart Menggunakan System Usability Scale (SUS). *Repeater : Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan*, 2(3), 91–101. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.113>
- Utami, Y., Rasmanna, P. M., & Khairunnisa. (2023). Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrument Penilaian Kinerja Dosen. *SAINTEK: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 4(2), 21–24.
- Yahya, A., & Dirgantara, P. (2022). EFEKTIVITAS PENGGUNAAN WHATSAPP SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI ORGANISASI PROGRAM PTSL DI LINGKUNGAN PEGAWAI DINAS ATR/BPN KOTA PALEMBANG. *Medium: Jurnal Ilmiah Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau*, 10(1), 409–420.
- Yannizar, Hadinata, R., Dasrina, Irawan, H., & Asnani, D. (2022). Analisis Pengaruh Komitmen Organisasi, Iklim Organisasi, dan Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Pegawai Dinas Pemadam Kebakaran dan Penyelamatan Kota Sungai Penuh. *Journal of Educational and Learning Studies*, 5(2), 117–126.
- Yanto Rukmana, A., Wirawan, R., & Supriandi. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi Article Info ABSTRAK. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 07).
- Zahrani, A. D., & Sudrajat, R. H. (2024). *Pengaruh Celebrity Endorser Ruben Onsu dan Brand Awareness Ben's Market Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen*.