



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN* FITUR FANTASY
TEAM PADA APLIKASI VIDIO DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
MELALUI PENDEKATAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

DISUSUN OLEH:

Rifqi Aria Bramantyo

1910512128

**PROGRAM STUDI S1-SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA**

2023



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN* FITUR FANTASY
TEAM PADA APLIKASI VIDIO DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
MELALUI PENDEKATAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Komputer**

DISUSUN OLEH:

Rifqi Aria Bramantyo

1910512128

**PROGRAM STUDI S1-SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA
2023**

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri, dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Rifqi Aria Bramantyo
Nim : 1910512128
Tanggal : 14 Juli 2023

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia bertanggung jawab secara penuh dan dituntut serta diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 14 Juli 2023
Yang menyatakan



(Rifqi Aria Bramantyo)

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifqi Aria Bramantyo
NIM : 1910512128
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : S1 - Sistem Informasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah yang berjudul:


**ANALISIS USER EXPERIENCE DAN REDESIGN FITUR FANTASY
TEAM PADA APLIKASI VIDIO DENGAN METODE DESIGN
THINKING MELALUI PENDEKATAN USER EXPERIENCE
QUESTIONNAIRE**

Beserta Perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta berhak menyimpan, mengalih data/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya.

Dibuat di : Jakarta
Pada Tanggal : 14 Juli 2023

Yang menyatakan,


(Rifqi Aria Bramantyo)

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Rifqi Aria Bramantyo
NIM : 1910512128
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Analisis *User Experience* dan *Redesign* Fitur Fantasy Team Pada Aplikasi Vidio Dengan Metode *Design Thinking* Melalui Pendekatan *User Experience Questionnaire*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian dari persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.



Catur Nugrahaeni Puspita Dewi, S.Kom, M.Kom.
Penguji I



Theresia Wati, S.Kom, MTI.
Penguji II



Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs.
Pembimbing



Dr. Ermatita, M.Kom.
Dekan



Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd.,
M.Kom.
Kepala Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta
Tanggal Ujian : 17 Juli 2023



**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *REDESIGN* FITUR FANTASY
TEAM PADA APLIKASI VIDIO DENGAN METODE *DESIGN THINKING*
MELALUI PENDEKATAN *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE***

Rifqi Aria Bramantyo

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi pada era revolusi teknologi 4.0 ini sangat pesat. Terutama pada masa pandemi COVID-19. Banyak aplikasi *Mobile* yang penggunaannya meningkat selama pandemi. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan masyarakat yang meningkat selama pandemi, seperti kebutuhan kesehatan hingga hiburan/ *entertainment*. Vidio merupakan salah satu aplikasi *entertainment* yang bergerak di bidang layanan *video streaming* yang terdampak positif. Vidio juga terus berinovasi agar tetap mempertahankan pengguna dan meningkatkan *engagement* pengguna terhadap aplikasi Vidio. Salah satunya adalah dengan fitur *gamification* seperti Fantasy Team. Pada kuesioner yang dilakukan kepada 102 orang, 82% menyatakan diperlukan perubahan desain fitur Fantasy Team aplikasi vidio. Untuk memastikan apakah *interface* sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan mengetahui permasalahan yang dirasakan pengguna, maka peneliti melakukan analisis dengan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ). Didapatkan bahwa fitur Fantasy Team sistem berjalan mendapat hasil evaluasi negatif. Peneliti kemudian melakukan *redesign* dengan menggunakan metode *Design Thinking*. Hasil yang didapatkan dari *testing* terhadap *redesign* fitur Fantasy Team mendapat hasil evaluasi yang positif, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: *Design Thinking, User Experience Questionnaire (UEQ), User Experience (UX), User Interface (UI), Gamification. Vidio.*

***USER EXPERIENCE ANALYSIS AND REDESIGN OF FANTASY TEAM
FEATURES IN THE VIDIO APPLICATION USING DESIGN THINKING
METHOD THROUGH THE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE
APPROACH***

Rifqi Aria Bramantyo

ABSTRACT

The development of information technology in the era of the 4.0 technological revolution is progressing rapidly. Especially during the COVID-19 pandemic. Many mobile applications have experienced an increase in usage during the pandemic. This is due to the increased needs of the community during the pandemic, such as healthcare and entertainment. Vidio is one of the entertainment applications that operates in the field of video streaming services and has been positively affected. Vidio continues to innovate to retain users and enhance user engagement with the Vidio application. One of the innovations is the gamification feature called Fantasy Team. In a questionnaire conducted with 102 individuals, 82% stated that a redesign of the Fantasy Team feature in the Vidio application was necessary. To ensure whether the interface is aligned with user needs and identify the issues experienced by users, the researcher conducted an analysis using the User Experience Questionnaire (UEQ) method. It was found that the Fantasy Team feature of the system received negative evaluation results. The researcher then carried out a redesign using the Design Thinking method. The results obtained from testing the redesigned Fantasy Team feature received positive evaluations and aligned with user needs.

Keywords: *Design Thinking, User Experience Questionnaire (UEQ), User Experience (UX), User Interface (UI), Gamification. Vidio.*

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan karunia-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Analisis *User Experience* dan *Redesign* Fitur Fantasy Team Pada Aplikasi Vidio Dengan Metode *Design Thinking* Melalui Pendekatan *User Experience Questionnaire*” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada Ibu Ria Astriratma, S.Komp., M.Cs. sebagai pembimbing yang baik hati, sabar, dan telah meluangkan waktu serta pikirannya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga diberikan kepada keluarga peneliti yang selalu memberikan dukungan serta doa yang menjadi pendorong dalam penyelesaian skripsi ini. peneliti juga mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Ibu Dr. Ermatita, M. Kom., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Ibu Erly Krisnanik S.Kom., MM., selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Ibu Helena Nurramdhani Irmanda, S.Pd, M.Kom., selaku Ketua Program Studi Sarjana Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
4. Orang tua, nenek dan anggota keluarga lain peneliti yang tiada henti memberikan dukungan serta doa kepada peneliti.
5. Pihak PT. Vidio Dot Com dan kolega yang telah memberikan peluang kepada peneliti untuk mengangkat judul ini.
6. Teman skripsian peneliti, Erico, Diego dan Livia, karena telah bersama-sama berproses dalam penyelesaian skripsi.
7. Teman band peneliti, Adimas dan Haryo, karena telah memotivasi dan menyeimbangkan dari sisi non-akademik.

8. Kelompok Tuti, Ambeast, Sakodu, dan teman dari SMP & SMA yang telah memotivasi peneliti baik dari sisi akademik maupun non-akademik, dan baik secara langsung maupun tidak langsung.
9. Tak lupa juga peneliti berterimakasih kepada diri peneliti karena telah sabar, ikhlas, dan pantang menyerah sehingga mau menyelesaikan skripsi ini dan mau berusaha untuk menjadi lebih baik lagi di kemudian hari.

Peneliti menyadari dalam penyusunannya penelitian ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti berharap menerima kritik dan saran untuk dapat melakukan penelitian selanjutnya yang lebih baik. Akhir kata, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Jakarta, 14 Juli 2023

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN ORISINALITAS	i
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Ruang Lingkup	3
1.4. Maksud dan Tujuan	3
1.4.1. Maksud	3
1.4.2. Tujuan	3
1.5. Manfaat Penelitian	4
1.5.1. Bagi Peneliti	4
1.5.2. Bagi PT. Vidio Dot Com	4
1.5.3. Bagi Pengguna	4
1.6. Luaran yang Diharapkan	4
1.7. Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1. <i>User Interface</i> (UI)	6
2.2. <i>User Experience</i> (UX)	6
2.3. <i>Redesign</i>	7
2.4. Metode <i>Design Thinking</i>	8
2.5. <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	9
2.5.1. Skala <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	9
2.5.2. Tahapan Pengukuran <i>User Experience Questionnaire</i> (UEQ)	11

2.6.	<i>Usability</i>	13
2.7.	<i>Gamification</i>	14
2.8.	Aplikasi <i>Mobile</i>	14
2.9.	Vidio	15
2.10.	Fantasy Team	15
2.11.	Figma	15
2.12.	Rumus Slovin	16
2.13.	Penelitian Terdahulu	16
BAB III		20
3.1.	Tahapan Penelitian	20
3.1.1.	Studi Literatur	20
3.1.2.	Identifikasi Masalah	21
3.1.3.	Tahapan <i>Design Thinking</i>	21
3.1.4.	Kesimpulan dan Pendapat Pakar	24
3.2.	Waktu dan Tempat Penelitian	24
3.3.	Jadwal Penelitian	24
BAB IV		26
4.1.	<i>Emphatize</i>	26
4.1.1	Analisis Fitur Fantasy Team Aplikasi Vidio Berjalan	26
4.1.1.1	Sejarah Awal Fitur Fantasy Team	26
4.1.1.2	Tampilan Fitur Fantasy Team saat ini	27
4.1.1.3	Proses Bisnis Fitur Fantasy Team	32
4.1.2	Analisis Hasil Kuesioner	33
4.1.1.1	Responden	33
4.1.1.2	Karakteristik Pengguna	34
4.1.1.3	Perhitungan Hasil Kuesioner	35
4.1.1.4	<i>Affinity</i> Diagram	40
4.2.	<i>Define</i>	41
4.3.1.	Analisis Masalah dan Area Peningkatan	41
4.3.2.	Penentuan Solusi	44
4.3.	<i>Ideate</i>	49
4.4.1.	<i>Site Map</i>	50
4.4.2.	<i>User Flow</i>	51
4.4.3.	<i>Wireframe</i>	56
4.4.	<i>Prototype</i>	70
4.5.	<i>Test</i>	90

4.6.	Kesimpulan dan Pendapat Pakar	94
4.6.1	Kesimpulan	94
4.6.2	Pendapat Pakar	117
BAB V		120
5.1	Kesimpulan	120
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		122
RIWAYAT HIDUP		124
LAMPIRAN		125

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Penelitian Terkait	16
Tabel 3.1 Jadwal Penelitian.....	25
Tabel 4.1 Nilai Rataan Fantasy Team per Aspek dan Skala	36
Tabel 4.2 Nilai Rataan Fantasy Team per Indikator Skala	37
Tabel 4.3 Masalah dan Area Peningkatan.....	41
Tabel 4.4 <i>How Might We</i>	44
Tabel 4.5 Solusi.....	47
Tabel 4.6 Nilai Rataan Redesign Fantasy Team per Aspek dan Skala	91
Tabel 4.7 Nilai Rataan Redesign Fantasy Team per Indikator Skala	92
Tabel 4.8 Perbandingan Nilai Rataan Fitur Fantasy Team Sistem Berjalan dan Redesign.....	95
Tabel 4.9 Perbandingan Tampilan Fitur Fantasy Team Sistem Berjalan dan Redesign.....	96
Tabel 4.10 Pendapat Pakar	117

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Fase Design Thinking (Sumber: jay-hui.medium.com, 2022).....	8
Gambar 2.2 Struktur Skala UEQ (Sumber: ueq-online.org).....	11
Gambar 2.3 Pertanyaan UEQ (Sumber: ueq-online.org).....	12
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian.....	20
Gambar 4.1 Halaman Beranda.....	27
Gambar 4.2 Halaman Pertandingan.....	28
Gambar 4.3 Halaman Kontes.....	29
Gambar 4.4 Halaman Atur Tim.....	29
Gambar 4.5 Halaman Preview Tim.....	30
Gambar 4.6 Halaman Hasil Pertandingan.....	30
Gambar 4.7 Halaman <i>Leaderboard</i>	31
Gambar 4.8 Halaman <i>Profile</i>	31
Gambar 4.9 Halaman Pencapaian.....	32
Gambar 4.10 Halaman Aturan Main.....	32
Gambar 4.11 Rentang Usia Responden.....	35
Gambar 4.12 Jenis Kelamin Responden.....	35
Gambar 4.13 Domisili Responden.....	36
Gambar 4.14 Grafik Benchmark Fantasy Team.....	40
Gambar 4.15 <i>Site Map</i> Fantasy Team Saat Ini.....	50
Gambar 4.16 <i>Site Map</i> Fantasy Team Redesign.....	51
Gambar 4.17 <i>User Flow</i> Pendaftaran Tim Saat Ini.....	52
Gambar 4.18 <i>User Flow</i> Pendaftaran Tim <i>Redesign</i>	53
Gambar 4.19 <i>User Flow</i> Pengecekan Hasil Pertandingan dan Peringkat Saat Ini	54
Gambar 4.20 <i>User Flow</i> Pengecekan Hasil Pertandingan dan Peringkat <i>Redesign</i>	55
Gambar 4.21 <i>Wireframe</i> Halaman Beranda.....	57
Gambar 4.22 <i>Wireframe Pop-up Onboarding</i>	57
Gambar 4.23 <i>Wireframe</i> Halaman Pertandingan <i>Before Match</i>	58
Gambar 4.24 <i>Wireframe</i> Halaman Pertandingan <i>After Match</i>	59

Gambar 4.25 <i>Wireframe</i> Halaman Kontes <i>Before Match</i>	60
Gambar 4.26 <i>Wireframe</i> Halaman Kontes <i>After Match</i>	61
Gambar 4.27 <i>Wireframe</i> Halaman Atur Tim	63
Gambar 4.28 <i>Wireframe</i> Halaman Pemilihan Kapten dan Wakil Kapten	63
Gambar 4.29 <i>Wireframe</i> Halaman Tim <i>Before Match</i>	64
Gambar 4.30 <i>Wireframe</i> Halaman Tim <i>After Match</i>	65
Gambar 4.31 <i>Wireframe</i> Halaman Pencapaian	66
Gambar 4.32 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Leaderboard & Informasi Leaderboard</i>	67
Gambar 4.33 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	68
Gambar 4.34 <i>Wireframe</i> Halaman Aturan Main.....	69
Gambar 4.35 <i>Wireframe</i> Halaman Hadiah Saya	69
Gambar 4.36 <i>Wireframe Pop-up Share Profile</i>	70
Gambar 4.37 <i>Prototype</i> Halaman Beranda	71
Gambar 4.38 <i>Prototype Pop-up Onboarding</i>	75
Gambar 4.39 <i>Prototype Pop-up Assistant Manager</i>	76
Gambar 4.40 <i>Prototype</i> Halaman Pertandingan <i>Before Match</i>	76
Gambar 4.41 <i>Prototype</i> Halaman Pertandingan <i>After Match</i>	77
Gambar 4.42 <i>Prototype</i> Halaman Kontes <i>Before Match</i>	78
Gambar 4.43 <i>Prototype</i> Halaman Kontes <i>After Match</i>	79
Gambar 4.44 <i>Prototype Pop-up Klaim Hadiah</i>	80
Gambar 4.45 <i>Prototype</i> Halaman Atur Tim.....	82
Gambar 4.46 <i>Prototype</i> Halaman Pemilihan Kapten dan Wakil Kapten.....	83
Gambar 4.47 <i>Prototype</i> Halaman Tim <i>Before Match</i>	84
Gambar 4.48 <i>Prototype</i> Halaman Tim <i>After Match</i>	85
Gambar 4.49 <i>Prototype</i> Halaman Pencapaian	86
Gambar 4.50 <i>Prototype Pop-up Claim Pencapaian</i>	86
Gambar 4.51 <i>Prototype</i> Halaman <i>Leaderboard</i>	87
Gambar 4.52 <i>Prototype</i> Halaman <i>Profile</i>	88
Gambar 4.53 <i>Prototype</i> Halaman Aturan Main	89
Gambar 4.54 <i>Prototype</i> Halaman Hadiah Saya	89
Gambar 4.55 <i>Prototype Pop-up Share Profile</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Penelitian	125
Lampiran 2. Kuesioner 1	126
Lampiran 3. Kuesioner 2	129
Lampiran 4. Wawancara <i>Stakeholder</i>	131
Lampiran 5. <i>Script</i> Poin Wawancara <i>Stakeholder</i>	132
Lampiran 6. <i>Affinity</i> Diagram	133
Lampiran 7. <i>Code</i> HTML Halaman Beranda.....	134
Lampiran 8. <i>Code</i> HTML Halaman Profile	136
Lampiran 9. <i>Code</i> CSS Halaman Beranda.....	138
Lampiran 10. <i>Code</i> CSS Halaman Profile	139
Lampiran 11. Profil Pakar	140
Lampiran 12. <i>Testing Stakeholder</i>	142
Lampiran 13. Hasil Kuesioner 1	143
Lampiran 14. Hasil Kuesioner 2	144
Lampiran 15. Jumlah Pengikut Vidio Games	145