

**EVALUASI DAN REDESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DENGAN METODE A/B TESTING PADA  
APLIKASI PRIME VIDEO MOBILE**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Yoga Kurniawan  
NIM : 20523227

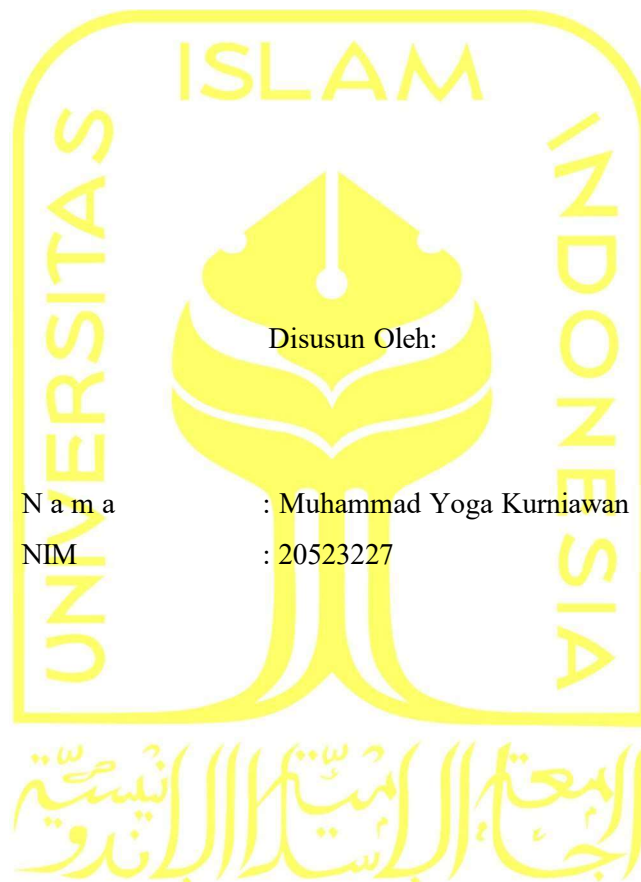
**PROGRAM STUDI INFORMATIKA – PROGRAM SARJANA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**

**EVALUASI DAN REDESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DENGAN METODE A/B TESTING PADA  
APLIKASI PRIME VIDEO MOBILE**

**TUGAS AKHIR**



Disusun Oleh:

N a m a : Muhammad Yoga Kurniawan  
NIM : 20523227

Yogyakarta, 11 November 2024

Pembimbing,

( Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. )

**HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI**

**EVALUASI DAN REDESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DENGAN METODE A/B TESTING PADA  
APLIKASI PRIME VIDEO MOBILE**

**TUGAS AKHIR**

Telah dipertahankan di depan sidang penguji sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dari Program Studi Informatika – Program Sarjana di Fakultas Teknologi Industri Universitas Islam Indonesia

Yogyakarta, 3 Juli 2024

Tim Penguji

Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc.

**Anggota 1**

Rahadian Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

**Anggota 2**

Feri Wijayanto, S.T., M.T.

Mengetahui,

Ketua Program Studi Informatika – Program Sarjana

Fakultas Teknologi Industri

Universitas Islam Indonesia



( Dhomas Hatta Fudholi, S.T., M.Eng., Ph.D. )

**HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Yoga Kurniawan  
NIM : 20523227

Tugas akhir dengan judul:

**EVALUASI DAN REDESAIN USER INTERFACE DAN USER  
EXPERIENCE DENGAN METODE A/B TESTING PADA  
APLIKASI PRIME VIDEO MOBILE**

Menyatakan bahwa seluruh komponen dan isi dalam tugas akhir ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti ada beberapa bagian dari karya ini adalah bukan hasil karya sendiri, tugas akhir yang diajukan sebagai hasil karya sendiri ini siap ditarik kembali dan siap menanggung risiko dan konsekuensi apapun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 November 2024



( Muhammad Yoga Kurniawan )

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat, rahmat dan karuniaNya tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan diberikan kesehatan dan kelancaran. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kehadiran Nabi besar Muhammad SAW.

Kepada orang tua penulis yang senantiasa memberikan cinta, kasih dan sayang semoga selalu dalam lindungan Allah SWT. Ucapan “terimakasih” saja mungkin tidak cukup untuk mengungkapkan betapa bersyukur penulis, oleh karena itu persembahkan tugas akhir ini merupakan bakti penulis kepada kedua orang tua yang mendukung penuh dalam semua rangkaian pendidikan yang telah penulis jalankan, juga bukti kepada diri sendiri karena telah kuat semangat sampai penulisan tugas akhir ini selesai.

## HALAMAN MOTO

"Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan."

(Q.S Al Insyirah: 5-6)

“Segala hal yang nyata dan kau inginkan tetapi belum dapat kau raih adalah fiksi, tetapi semua mimpi yang fiksi dan kau usahakan adalah nyata.”

(Fredrik Ornata)

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang mana atas segala nikmat dan karuniaNya penulis diberikan kesehatan dan kelancaran dalam proses penyelesaian tugas akhir ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurah limpahkan kehadirat Nabi besar Muhammad SAW. Pada kesempatan ini penulis telah menyelesaikan Tugas Akhir yang mana menjadi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer di Universitas Islam Indonesia.

Tugas akhir yang berjudul **“EVALUASI DAN REDESAIN USER INTERFACE DAN USER EXPERIENCE DENGAN METODE A/B TESTING PADA APLIKASI PRIME VIDEO MOBILE”** dapat terselesaikan melalui beberapa proses yang panjang, juga berkat doa dan dukungan dari beberapa pihak yang ikut serta membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih khususnya kepada :

1. Orang tua penulis, Bapak Abdul Haris Ananda dan Ibu Warastuti yang selalu mendoakan keberhasilan penulis, semoga selalu diberikan rahmat dan kesehatan oleh Allah SWT.
2. Bapak Dr. Raden Teduh Dirgahayu, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing yang senantiasa telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis dalam pengerjaan tugas akhir dari awal sampai selesai.
3. Kedua adik penulis Rifdah Putri Ramadhani dan Muhammad Affan Setiawan semoga selalu semangat dalam meraih cita-cita kalian
4. NIM 20312424 yang selalu menemani penulis dalam suka maupun duka dan senantiasa memberikan semangat kepada penulis selama menjalani masa perkuliahan di Yogyakarta semoga cita-cita muliamu tercapai dan sehat selalu.
5. Sahabat penulis Muhammad Alwan Abdurra'uf, Bintang Ananda, Fathan Firmansyah, Hanif Rahmat Hakim, Brenna Kurnia Hana, dan Rani Asriya Effendy terimakasih selalu memberikan *support* dan rela membantu dalam rangkaian tugas akhir ini, semoga dikemudian hari kita berjumpa lagi dengan pencapaian masing-masing yang luar biasa.
6. Rekan-rekan yang ikut andil dalam penulisan tugas akhir ini dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih semoga Allah SWT membalas kebaikan kalian semuanya.

Penulis akui banyak sekali ketidak sempurnaan dalam penulisan tugas akhir ini, namun tugas akhir ini dibuat dengan kesungguhan dan perjuangan yang tidak dapat dinilai oleh apapun. Besar harapan penulis pada Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi orang yang membacanya.

Yogyakarta, 11 November 2024

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Yoga Kurniawan', written in a cursive style.

( Muhammad Yoga Kurniawan )

## SARI

Pada masa pandemi, Indonesia mengalami perkembangan penggunaan internet salah satunya dalam dunia hiburan. Tingkat peningkatan ini mencapai 78,19%. Hiburan yang disukai masyarakat Indonesia pada masa pandemi adalah menonton film atau serial TV. Salah satu aplikasi yang menyediakan layanan streaming film secara online adalah Prime Video. Prime Video adalah salah satu aplikasi streaming film atau serial TV yang dikembangkan oleh Amazon pada tahun 2006. Berdasarkan data di Play Store untuk aplikasi ini, rating yang didapat adalah 3.5 dari 5. Menurut beberapa *review* dari pengguna, pengguna merasa kesulitan untuk melakukan login dan mengeluhkan tentang UI aplikasi yang buruk. *User Interface* adalah tampilan dari sebuah produk seperti warna, tata letak, dan tulisan yang berfungsi menghubungkan sistem dengan pengguna atau user. *User Experience* adalah suatu *experience* atau pengalaman yang muncul dari pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau aplikasi yang telah dikembangkan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai *usability* dan *user satisfaction* dari aplikasi Prime Video dengan melakukan evaluasi dan redesain aplikasi.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode *A/B Testing*, merupakan suatu metode yang digunakan dengan cara membandingkan sekaligus menguji 2 buah versi suatu produk atau aplikasi. Setelah dilakukan wawancara, diperoleh hasil bahwa aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan di bagian *user interface* dan *user experience*. Setelah dilakukannya uji SUS kepada 5 responden terhadap aplikasi Prime Video, aplikasi ini mendapatkan skor 65.5 dan mendapatkan predikat Buruk. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan proses selanjutnya adalah proses redesain, proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan sebelumnya. Setelah dilakukan redesain maka aplikasi akan diujikan kembali kepada responden. Dari pengujian kembali aplikasi yang telah diredesain, diperoleh hasil wawancara bahwa aplikasi telah dapat mengatasi masalah sebelumnya, pada hasil uji SUS aplikasi juga mendapatkan peningkatan dengan hasil 81.5 dan mendapatkan predikat Sangat Baik. Dapat disimpulkan bahwa metode *A/B Testing* dapat membantu peneliti untuk melakukan evaluasi dan memberikan rekomendasi peningkatan untuk aplikasi. Penelitian ini juga menghasilkan sebuah rancangan desain yang dapat dijadikan rekomendasi untuk meningkatkan nilai *usability* aplikasi.

Kata kunci: *A/B Testing*, Evaluasi, Redesain, *Usability*, *User Experience*, *User Interface*.

## GLOSARIUM

<i>A/B Testing</i>	Suatu metode yang digunakan dengan cara membandingkan sekaligus menguji 2 buah versi suatu produk atau aplikasi.
Evaluasi	Proses atau metode yang digunakan untuk mengukur sesuatu sesuai dengan aturan atau metode yang sebelumnya telah ditentukan.
Redesain	Suatu kegiatan untuk mengubah atau memperbaharui dengan merujuk pada desain yang sudah ada yang kemudian akan menjadi desain yang baru.
<i>Usability</i>	Sebuah aspek yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh sebuah <i>interface</i> dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh pengguna.
<i>User Experience</i>	Suatu experience atau pengalaman yang muncul dari pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau aplikasi yang telah dikembangkan.
<i>User Interface</i>	Tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menghubungkan sistem dengan dengan pengguna atau user, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk, tata letak, serta tulisan yang menarik.

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDULAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN DOSEN PENGUJI .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
SARI .....	ix
GLOSARIUM.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah.....	5
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Metode Penelitian .....	6
1.7. Sistematika Penulisan .....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	7
2.1. Landasan Teori .....	7
2.1.1. User Interface .....	7
2.1.2. <i>User Experience</i> .....	7
2.1.3. Evaluasi UI dan UX.....	8
2.1.4. Desain UI dan UX.....	9
2.2. Kajian Pustaka .....	11
BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	15
3.1. Studi Literatur.....	15
3.2. Persiapan.....	15
3.2.1. Pemahaman Kasus .....	16

3.2.2.	Identifikasi Pengguna Sasaran .....	16
3.2.3.	Penerapan <i>User Stories</i> dan <i>User Journey</i> .....	17
3.3.	Evaluasi 1 (Versi A).....	18
3.3.1.	Observasi.....	18
3.3.2.	Wawancara.....	19
3.3.3.	<i>System Usability Scale</i> (SUS).....	19
3.3.4.	Analisis Hasil Evaluasi 1 .....	21
3.4.	Redesain.....	21
3.5.	Evaluasi 2 (Versi B) .....	21
3.5.1.	Observasi.....	22
3.5.2.	Wawancara.....	22
3.5.3.	<i>System Usability Scale</i> (SUS).....	22
3.5.4.	Analisis Hasil Evaluasi 2 .....	22
3.6.	Perbandingan Hasil.....	22
BAB IV EVALUASI UI/UX .....		23
4.1.	Deskripsi Kasus .....	23
4.2.	Identifikasi Pengguna Sasaran.....	26
4.3.	<i>User Stories</i> dan <i>User Journeys</i> .....	31
4.4.	Pengujian (Versi A).....	37
4.4.1.	Observasi (Versi A) .....	37
4.4.2.	Wawancara (Versi A) .....	41
4.4.3.	<i>System Usability Scale</i> (SUS) (Versi A).....	43
4.4.4.	Analisis Hasil (Versi A).....	44
BAB V HASIL REDESAIN DAN A/B TESTING .....		46
5.1.	Redesain.....	46
5.2.	<i>User Stories</i> dan <i>User Journeys</i> .....	51
5.3.	Evaluasi UI Hasil Redesain (Versi B).....	51
5.3.1.	Observasi (Versi B).....	51
5.3.2.	Wawancara (Versi B).....	55
5.3.3.	<i>System Usability Scale</i> (SUS) (Versi B).....	56
5.4.	Pengujian A/B Testing .....	58
5.4.1.	Observasi.....	58
5.4.2.	Wawancara.....	59
5.4.3.	<i>System Usability Scale</i> (SUS).....	59

	xiii
5.4.4. Kesimpulan .....	59
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN .....	60
6.1. Kesimpulan .....	60
6.2. Saran .....	61
DAFTAR PUSTAKA .....	62
LAMPIRAN.....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Rangkuman Kajian Pustaka.....	13
Tabel 3.1 Format Pencatatan Hasil Observasi.....	18
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara.....	19
Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan SUS.....	19
Tabel 3.4 Keterangan Predikat <i>Usability</i> .....	21
Tabel 4.1 Daftar Responden.....	26
Tabel 4.2 <i>User Journey</i> No. 1.....	33
Tabel 4.3 <i>User Journey</i> No. 2.....	34
Tabel 4.4 <i>User Journey</i> No. 3.....	35
Tabel 4.5 <i>User Journey</i> No. 4.....	36
Tabel 4.6 <i>User Journey</i> No. 5.....	37
Tabel 4.7 Hasil Observasi.....	37
Tabel 4.8 Penilaian Perbandingan <i>User Journey</i> .....	41
Tabel 4.9 Wawancara Pertanyaan 1.....	42
Tabel 4.10 Hasil Wawancara Pertanyaan 2.....	42
Tabel 4.11 Hasil Wawancara Pertanyaan 3.....	42
Tabel 4.12 Hasil Wawancara Pertanyaan 4.....	42
Tabel 4.13 Hasil Wawancara Pertanyaan 5.....	43
Tabel 4.14 Hasil Umpan Balik SUS.....	43
Tabel 5.1 Hasil Observasi.....	51
Tabel 5.2 Penilaian Perbandingan <i>User Journey</i> .....	54
Tabel 5.3 Hasil Wawancara Pertanyaan 1.....	55
Tabel 5.4 Hasil Wawancara Pertanyaan 2.....	55
Tabel 5.5 Hasil Wawancara Pertanyaan 3.....	56
Tabel 5.6 Hasil Wawancara Pertanyaan 4.....	56
Tabel 5.7 Hasil Wawancara Pertanyaan 5.....	56
Tabel 5.8 Hasil Umpan Balik SUS.....	57

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1.1 Jumlah Pelanggan Layanan Streaming Indonesia (2016-2021).....	2
Gambar 1.2 Rata-Rata Masyarakat RI Menghabiskan Waktu Streaming Film.....	2
Gambar 1.3 Halaman Fitur Aplikasi Prime Video .....	3
Gambar 1.4 Pembagian Rating Prime Video.....	4
Gambar 2.1 UX Honeycomb .....	7
Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian .....	15
Gambar 3.2 <i>User Persona</i> .....	17
Gambar 4.1 Halaman Beranda.....	23
Gambar 4.2 Halaman Temukan .....	24
Gambar 4.3 Halaman Pengaturan .....	25
Gambar 4.4 Fitur Daftar Tontonan .....	25
Gambar 4.5 Halaman Daftar Tontonan.....	26
Gambar 4.6 <i>User Persona</i> partisipan Bintang Ananda .....	27
Gambar 4.7 <i>User Persona</i> partisipan Defasa Mananda .....	28
Gambar 4.8 <i>User Persona</i> partisipan Endang Pertiwi.....	29
Gambar 4.9 <i>User Persona</i> partisipan Fathan Firmansyah.....	30
Gambar 4.10 <i>User Persona</i> partisipan Muhammad Alwan Abdurra'uf.....	31
Gambar 5.1 Perbandingan Hasil Observasi Versi A dan Versi B.....	58

## BAB I

### PENDAHULUAN

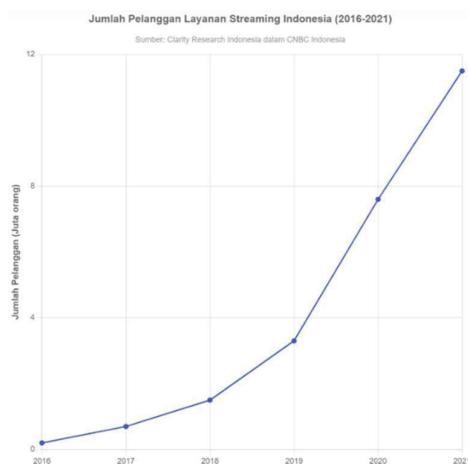
#### 1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi di dunia saat ini telah berkembang dengan sangat cepat, sehingga setiap informasi yang ada dan yang terbaru dapat di akses dengan mudah dan cepat. Saat ini penggunaan internet di Indonesia juga telah berkembang cukup pesat dan telah memberikan dampak kemajuan bagi penggunanya secara signifikan (Musafa & Panji Nugroho, 2023). Indonesia saat ini adalah salah satu negara dengan jumlah pengguna internet yang terbesar di dunia. Pada tahun 2023 survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII telah mencatatkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia adalah 78,19%, ini berarti 215,6 juta jiwa dari total 275,7 juta jiwa penduduk Indonesia telah mendapatkan dan menggunakan internet (APJII, 2023). Dengan pesatnya perkembangan dan semakin tingginya pengguna teknologi internet di Indonesia maka penggunaan internet di Indonesia saat ini tidak hanya untuk mencari informasi, namun dapat untuk melakukan beberapa hal lain seperti belajar dan menikmati hiburan. Salah satu hiburan yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan diminati di Indonesia adalah film atau serial TV. Semenjak adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat seluruh dunia termasuk Indonesia untuk melakukan *lockdown*, maka hiburan digital yang dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia pada saat itu adalah menonton berbagai konten hiburan dan bermain gim (Hadyan, 2020).

Pada saat itu juga platform *SVoD* hadir di masyarakat untuk memenuhi kebutuhan konten hiburan. *Subscription Video on Demand* (SVoD) adalah layanan di mana pengguna memiliki kendali penuh atas langganan mereka dan memiliki kebebasan untuk menonton banyak koleksi konten video kapan saja sesuai dengan keinginan mereka (Karthi, 2020). Sedangkan menurut Lobato (Lobato, 2018) SVoD adalah layanan streaming video yang menyajikan cara interaktif kepada pengguna untuk menikmati tontonan film, serial TV, dan dokumenter, dengan menggunakan algoritma untuk menyuguhkan konten tersebut sesuai dengan selera pengguna.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh lembaga Clarity Research Indonesia seperti pada Gambar 1.1, lembaga tersebut menyatakan bahwa perkembangan dunia streaming yang ada di Indonesia dalam beberapa waktu terakhir terus mengalami perkembangan. Pada tahun 2016 tercatat jumlah pengguna SVoD hanya sekitar 200 ribu pengguna. Lalu pada tahun 2017 mengalami perkembangan menjadi 700 ribu pengguna. Tahun 2018 menjadi 1,5 juta pengguna. Tahun 2019 menjadi 3,3 juta pengguna. Pada tahun 2020 menjadi 7,6 juta pengguna, tahun

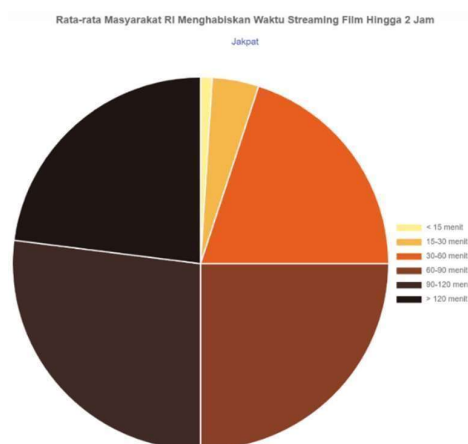
mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 4,3 juta pengguna. Pada tahun 2021 mengalami peningkatan menjadi 11,5 juta pengguna (Shafina, 2023).



Gambar 1.1 Jumlah Pelanggan Layanan Streaming Indonesia (2016-2021)

Sumber: GoodStats

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh lembaga Jajak Pendapat (JakPat) seperti pada Gambar 1.2, menunjukkan bahwa 27% masyarakat Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 90-120 menit untuk menonton film, 25% menghabiskan waktu 60-90 menit, 23% menghabiskan waktu lebih dari 120 menit, 20% menghabiskan waktu 30-60 menit, 4% 15-30 menit, dan 1% menghabiskan waktu kurang dari 15 menit. Dari hasil riset ini dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat Indonesia menghabiskan waktu sebanyak 90-120 menit untuk menonton film (Rainer, 2023).

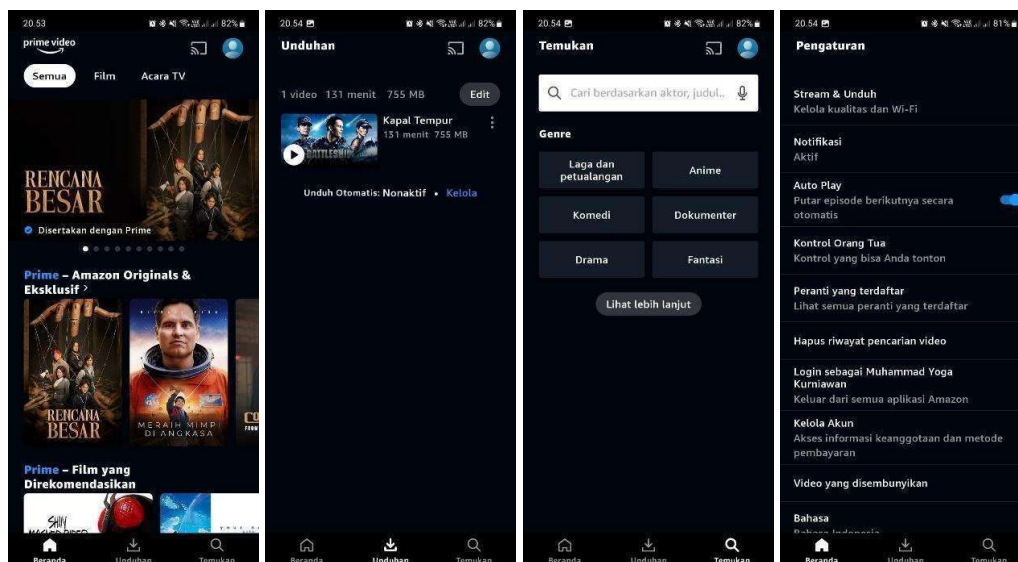


Gambar 1.2 Rata-Rata Masyarakat RI Menghabiskan Waktu Streaming Film

Sumber: GoodStats

Jumlah pengguna dari SVoD sendiri akan semakin meningkat. Hal ini juga didukung oleh semakin banyaknya orang yang memiliki smartphone dan kualitas internet yang semakin baik. Salah satu platform SVoD yang dapat dinikmati adalah Prime Video, aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan *e-commerce* yaitu Amazon. Prime Video memiliki beberapa fitur utama seperti Beranda, Unduhan, Temukan, dan Pengaturan.

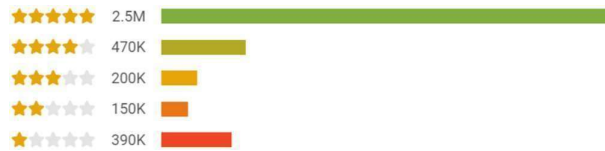
Halaman Beranda merupakan halaman utama saat kita baru masuk pada aplikasi Prime Video. Halaman ini berisi tentang film yang direkomendasikan oleh Prime Video untuk pengguna dan rekomendasi film berdasarkan genre. Untuk tampilan halaman Beranda, Unduhan, Temukan, dan Pengaturan dapat dilihat pada gambar 1.3.



Gambar 1.3 Halaman Fitur Aplikasi Prime Video

Sumber: Prime Video

Berdasarkan data yang diambil dari Play Store, aplikasi ini telah berhasil diunduh sebanyak 500 juta kali unduhan dan mendapatkan rating 3,5 dari total rating 5 dari 3,7 juta ulasan. Pembagian ratingnya antara lain 2,5 juta ulasan untuk rating 5; 470 ribu ulasan untuk rating 4; 200 ribu ulasan untuk rating 3; 150 ribu ulasan untuk rating 2; dan 390 ribu ulasan untuk rating 1 (AppBrain, n.d.). Ratingnya bisa dilihat di Gambar 1.4. Di rating 1 dan 2, pengguna mengeluhkan susah untuk melakukan proses login, seringnya error yang terjadi pada aplikasi, dan tampilan UI yang buruk (Google Play Store, n.d.).



Gambar 1.4 Pembagian Rating Prime Video

Sumber: AppBrain

Pada masa sekarang, aplikasi memegang peranan yang penting terutama aplikasi *mobile*. Sebuah aplikasi umumnya memiliki tampilan antarmuka atau yang biasanya disebut sebagai *User Interface* (UI). UI adalah tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menghubungkan sistem dengan dengan pengguna atau user, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk, tata letak, serta tulisan yang menarik pada *mobile* atau web (Buana & Nurina Sari, 2022). Dengan desain UI yang mudah dipahami maka pengguna dapat merasakan pengalaman interaksi yang baik. Namun ada juga sistem dengan UI yang rumit, sehingga pengguna akan mengalami kesulitan untuk memahami sebuah sistem tersebut.

Selain UI, *User Experience* (UX) pada suatu aplikasi juga penting. UX adalah suatu experience atau pengalaman yang muncul dari pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau aplikasi yang telah dikembangkan (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021). UX merupakan pengalaman pengguna dalam menggunakan sebuah sistem, seperti seberapa mudah atau rumit produk, seberapa paham pengguna dalam mengoperasikan produk, sesederhana apa pengoperasian produk tersebut.

Dengan melihat ratingnya yang hanya 3.5 dari total 5, maka Prime Video membutuhkan perbaikan berdasarkan dari masukan pengguna yang telah di pertimbangkan contohnya seperti tampilan UI yang buruk. Menurut (Johny et al., 2024) UI yang bagus akan menghasilkan UX yang bagus pula dan pada akhirnya akan menghasilkan *engagement* yang baik untuk pengguna. UI yang didesain dengan penampilan yang menarik dan UX yang didesain dengan lancar dan intuitif maka akan meningkatkan *engagement* pengguna, sehingga pengguna merasa nyaman dalam menjalankan aplikasi (Hamidli, 2023). Untuk terbentuknya desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka evaluasi dan redesain aplikasi dengan menggunakan metode *A/B Testing* dinilai tepat dikarenakan tujuan dari *A/B Testing* sendiri adalah menentukan versi mana yang paling sesuai dengan kebutuhan pengguna yang kemudian akan dilakukan evaluasi dan redesain, selanjutnya akan diujikan kepada pengguna untuk mendapatkan *feedback*. *A/B Testing* adalah suatu metode yang digunakan dengan cara membandingkan sekaligus menguji 2 buah versi suatu produk atau aplikasi (Himma, 2022).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai *usability* aplikasi, karena menurut penelitian yang dilakukan oleh (Ferreira et al., 2020) apabila *usability* meningkat maka aspek seperti efektifitas dan efisiensi akan mengalami peningkatan. Dari proses evaluasi dan redesain dengan metode *A/B Testing* yang telah dilakukan maka diharapkan dapat memberikan saran desain sehingga dapat memberikan solusi terkait permasalahan UI maupun UX yang ada pada aplikasi Prime Video.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan rumusan masalahnya yaitu bagaimana melakukan evaluasi dan redesain aplikasi Prime Video dengan menggunakan metode *A/B Testing*?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam proses pelaksanaan penelitian, peneliti menetapkan batasan yaitu:

1. Aplikasi yang digunakan untuk dilakukannya evaluasi dan redesain menggunakan metode *A/B Testing* adalah Prime Video.
2. Evaluasi dan Redesain hanya berkaitan dengan fitur-fitur utama saja, tidak keseluruhan aplikasi.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan dari uraian latar belakang dan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi dan redesain aplikasi Prime Video dengan menggunakan metode *A/B Testing*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Pengembang aplikasi Prime Video yaitu Amazon dapat mengetahui masalah apa saja yang ada di dalam aplikasi Prime Video.
2. Pengembang aplikasi Prime Video yaitu Amazon dapat lebih meningkatkan aplikasi Prime Video.
3. Pengguna memperoleh pengalaman interaksi yang lebih baik saat menggunakan aplikasi Prime Video.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti pada penelitian ini adalah metode *A/B Testing*. Dengan langkah-langkahnya yaitu studi literatur, persiapan, evaluasi 1 (versi A), redesain, evaluasi 2 (versi B), dan perbandingan hasil. Pada langkah persiapan, didalamnya terdapat langkah-langkah seperti pemahaman kasus, identifikasi pengguna sasaran, dan penerapan *user stories* dan *user journey*. Pada langkah evaluasi 1 (versi A) dan evaluasi 2 (versi B), didalamnya terdapat langkah-langkah seperti observasi, wawancara, *system usability scale*, dan analisis hasil evaluasi 1 (versi A) atau analisis hasil evaluasi 2 (versi B) atau.

## 1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian ini sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini membahas tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas tentang referensi dan teori-teori dari penelitian terdahulu yang ada kaitannya dengan perancangan UI/UX.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas tentang metode penelitian yang digunakan dan tahapan-tahapan dalam proses penelitian.

### **BAB IV EVALUASI UI/UX**

Bab ini membahas penjelasan tentang kegiatan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

### **BAB V HASIL REDESAIN DAN A/B TESTING**

Bab ini membahas tentang hasil redesain berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan sebelumnya dan membandingkan antara versi A dan versi B.

### **BAB VI KESIMPULAN**

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Landasan Teori

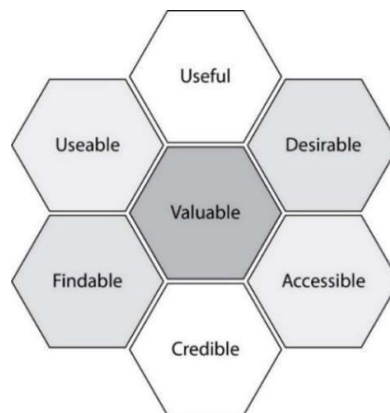
##### 2.1.1. User Interface

*User Interface* (UI) adalah tampilan dari sebuah produk yang berfungsi menghubungkan sistem dengan dengan pengguna atau *user*, dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk, tata letak, serta tulisan yang menarik pada tampilan (Buana & Nurina Sari, 2022). Tujuan dari UI adalah untuk merancang antarmuka yang *user-friendly* dan interaktif terhadap pengguna serta siap untuk digunakan untuk memenuhi kebutuhan utama pengguna (Renaldy Suteja & Harjoko, 2008). Dengan kurangnya persiapan dan perencanaan yang matang, maka suatu UI dari produk bisa saja memiliki desain yang buruk. Hal ini akan mengakibatkan pengguna meninggalkan produk dan pindah ke aplikasi lain (Buana & Nurina Sari, 2022).

##### 2.1.2. User Experience

*User Experience* (UX) adalah suatu *experience* atau pengalaman yang muncul dari pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau aplikasi yang telah dikembangkan. Tujuan dari UX adalah untuk memberikan pengalaman yang terbaik bagi pengguna saat menggunakan suatu produk. UX dari suatu produk dapat dikatakan berhasil apabila pengguna merasakan adanya keserasian antara kebutuhan pengguna dengan fitur yang ada di dalam produk (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021).

Keberhasilan dari perancangan UX suatu produk dapat dilihat dari aspek yang ada pada *UX Honeycomb* yang dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut.



Gambar 2.1 UX Honeycomb

Sumber: School of Information Systems

*UX Honeycomb* adalah sebuah alat atau indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu UX pada sistem, indikator ini dikembangkan oleh Peter Morville pada tahun 2004. Aspek-aspek yang ada di dalam *UX Honeycomb* yang pertama *Usable*, *Usable* dalam hal ini adalah produk yang dibuat harus dapat digunakan dan mudah dimengerti oleh pengguna; yang kedua *Useful*, *Useful* dalam hal ini adalah produk yang dibuat harus berguna dan sesuai dengan kebutuhan yang akan dibutuhkan oleh pengguna; yang ketiga *Desirable*, *Desirable* berarti produk yang dibuat harus menarik agar dapat menarik perhatian dari pengguna; yang keempat *Findable*, *Findable* berarti penempatan-penempatan objek harus mudah untuk ditemukan oleh pengguna; yang kelima *Accessible*, *Accessible* berarti produk yang dibuat harus dapat diakses oleh pengguna yang mengalami disabilitas; yang keenam *Credible*, *Credible* berarti produk yang dibuat harus mendapat kepercayaan dari pengguna; yang ketujuh *Valuable*, *Valuable* berarti sebuah produk yang dihasilkan harus memiliki value bagi perusahaan (Rahmadiansyah et al., 2020).

### 2.1.3. Evaluasi UI dan UX

Evaluasi adalah proses atau metode yang digunakan untuk mengukur sesuatu sesuai dengan aturan atau metode yang sebelumnya telah ditentukan. Setelah melakukan evaluasi dengan metode yang ditetapkan maka akan muncul hasil evaluasi. Selain dengan menggunakan pengujian, evaluasi juga dapat dilakukan dengan cara wawancara atau observasi tergantung dengan situasi (Muryadi, 2017). *Usability* merupakan sebuah aspek yang digunakan untuk mengukur seberapa jauh sebuah *interface* dapat dapat dimanfaatkan dengan mudah oleh pengguna (Rizma Reyhana Putri & Dwi Indriyanti, 2023).

Setiap sistem yang ada memerlukan proses evaluasi atau penilaian untuk menentukan seberapa sukses sistem tersebut dalam mencapai tujuannya. Maka dari itu penting untuk melakukan evaluasi terutama dalam aspek *usability*. Evaluasi ini akan berfokus pada kepuasan dan bagaimana cara pengguna menggunakan sistem tersebut untuk mencapai tujuannya (Shifa, 2023).

*A/B Testing* adalah sebuah metode standar yang biasa digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna terhadap layanan atau fitur yang baru dirilis oleh sebuah aplikasi atau sistem (Gui et al., 2015). Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memprediksi dampak dari perubahan fitur aplikasi saat pengguna menggunakannya (Gui et al., 2015). Pengujian dengan menggunakan Metode *A/B Testing* di masa saat ini telah mengalami perkembangan dan mulai populer untuk diadopsi di lingkungan industri karena hasilnya terbukti efektif. Kegiatan untuk

merancang, menguji, dan merangkum hasil dari *A/B Testing* adalah kegiatan yang sulit, mahal, membosankan, dan rawan kesalahan (Tamburrelli & Margara, 2014). Meskipun sudah mulai populer namun metode ini masih terdapat banyak kekurangan yang membuatnya terbatas untuk dipakai. Kelebihan dan kekurangan metode *A/B Testing* menurut (Khatri, 2023) yaitu:

Kelebihan:

1. Mendapatkan ide baru: dapat untuk menguji ide desain fitur baru hasil evaluasi pada aplikasi serta menguji tingkat efektifitasnya sebelum diluncurkan untuk umum.
2. Memperoleh bukti yang akurat: dapat untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna aplikasi dan memberikan beberapa pilihan produk yang sesuai dengan pengguna.
3. Menjawab pertanyaan tentang desain: metode ini memungkinkan untuk melakukan evaluasi secara bertahap guna menghasilkan aplikasi dengan tata letak, warna, dan elemen lainnya dengan sempurna.

Kekurangan:

1. Hanya bekerja untuk tujuan tertentu: metode ini hanya efektif untuk memecahkan permasalahan yang spesifik, seperti menentukan tata letak mana yang lebih cocok pada *interface* tertentu.
2. Membutuhkan pengujian yang konstan: setelah proses pengujian selesai, data yang diperoleh tidak bisa langsung digunakan. Perlu dilakukan proses pengujian lanjutan mengenai perubahan berdasarkan data yang telah diperoleh sebelumnya.
3. Membutuhkan banyak waktu dan sumber daya: metode ini memerlukan waktu yang cukup lama untuk persiapan, sumber daya yang besar, dan biaya untuk layanan pihak ketiga.

#### **2.1.4. Desain UI dan UX**

Prinsip desain merupakan pedoman atau peraturan yang digunakan untuk mengatur atribut dan elemen dengan maksud untuk membuat tampilan terlihat lebih fungsional dan indah (Gana Hartadi et al., 2020). *Postel's Law* sebagai salah satu dari prinsip UX menyatakan bahwa pendekatan terhadap desain adalah meminimalisir adanya kemungkinan masalah dengan menyajikan antarmuka yang mudah untuk diakses dan dapat untuk dipercaya. Adapun prinsip *Hick's Law* yang mendefinisikan perilaku manusia saat akan mengambil sebuah keputusan.

Semakin banyaknya pilihan yang diberikan, maka akan semakin lama pula waktu bagi pengguna untuk menentukan pilihannya (Arief et al., 2021).

Menurut (Basatha et al., 2022) terdapat 9 prinsip yang dapat digunakan untuk pedoman dalam memilih, menggunakan, dan menggabungkan unsur desain, 9 prinsipnya yaitu:

1. Proporsi

Proporsi mengacu pada perbandingan ukuran relatif suatu objek dalam desain. Dalam konteks penggunaan suatu elemen, jika elemen memiliki dimensi lebih besar maka elemen tersebut harus memberikan kesan yang lebih signifikan bagi penggunanya, sebaliknya jika elemen memiliki dimensi yang lebih kecil maka dampaknya akan lebih kecil. Ukuran elemen juga harus diperhitungkan.

2. Keseimbangan

Keseimbangan dalam desain dapat dicapai melalui berbagai cara. Prinsip keseimbangan dapat dicapai dengan mengolah elemen-elemen yang diatur sedemikian rupa sehingga akan terbentuk keseimbangan.

3. Kontras

Kontras adalah suatu perbedaan yang terlihat mencolok. Dalam desain, kontras dapat dicapai dengan penggunaan warna, ukuran, dan bentuk yang menunjukkan perbedaan. Dengan kontras, maka elemen yang ingin diberikan perhatian lebih oleh pengguna akan terlihat lebih menonjol.

4. Aksentuasi

Aksentuasi adalah penekanan atau yang biasa disebut fokus perhatian (*Point of View*). Dalam desain, aksentuasi akan membimbing fokus mata pengguna kepada elemen yang penting pada halaman tersebut.

5. Harmoni

Harmoni adalah suatu prinsip dalam seni yang menunjukkan kesatuan atau keselarasan. Harmoni dapat dicapai dengan memperhitungkan penggunaan, pemilihan, dan penyusunan unsur dan elemen desain.

6. Ritme

Ritme merupakan prinsip desain yang dapat dilihat melalui adanya suatu pola pergerakan yang teratur sehingga akan membentuk irama. Terdapat 3 pendekatan yang dapat dilakukan untuk menemukan ritme, yaitu peralihan ukuran, pergerakan elemen secara berirama, dan pengulangan bentuk.

## 7. Repetisi

Repetisi merujuk pada penggunaan unsur atau elemen yang serupa atau mirip pada seluruh desain. Kemiripan dalam repetisi dapat bersifat beraturan maupun tak beraturan. Repetisi bertujuan untuk memberikan kesan kontinuitas dan kesatuan pada desain. Namun apabila penggunaan repetisi terlalu banyak, maka akan menimbulkan kesan yang statis.

## 8. Kesenambungan

Kesenambungan adalah rangkaian alur bagaimana pengguna melihat susunan dari suatu halaman. Desain yang memiliki alur kesenambungan yang baik maka akan dapat mengarahkan dan membuat pengguna fokus pada suatu elemen yang diinginkan.

## 9. Kesatuan

Kesatuan adalah perasaan harmonis pada desain, baik secara visual maupun konseptual. Kesatuan dapat menciptakan perasaan nyaman bagi pengguna saat melihat ataupun menggunakan suatu desain. Prinsip kesatuan akan terbentuk apabila setiap elemen ada pada tempatnya dan tidak ada unsur negatif yang menonjol.

## 2.2. Kajian Pustaka

Kajian Pustaka berisi tentang penelitian-penelitian yang telah dilakukan terdahulu. Pemilihan bahan kajian juga dipilih yang paling relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian yang pertama adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 (Birri Firamadhani & Arwin Dermawan, 2023) yang memiliki lingkup Evaluasi dan Redesain Aplikasi Prime Video. Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *User Centered Design*, *Design Sprint*, dan *Double Diamond* untuk merancang ulang aplikasi Prime Video agar dapat meningkatkan nilai *usability*-nya. Permasalahan pengguna pada penelitian ini seperti desain yang masih terlalu kaku dan informasi yang kurang informatif. Hasil dari penelitian ini adalah desain rekomendasi yang dihasilkan dari perancangan ulang dapat meningkatkan nilai keberhasilan responden saat melakukan skenario tugas dibandingkan dengan desain awal Prime Video. Juga nilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang menunjukkan nilai lebih baik. Bahan kajian ini berkaitan topik penelitian yang sedang diangkat karena sama-sama berfokus pada evaluasi dan perancangan ulang UI dan UX aplikasi Prime Video.

Penelitian yang kedua adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 (Herdjuno Pawenang Kusumo & Suranto, 2023) yang memiliki lingkup Evaluasi UX SEKAWAN Informatika UII. Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *User Experience Questionnaire* pada sistem yang memiliki permasalahan belum dapat menyediakan informasi yang tepat bagi mahasiswanya dan mahasiswa mengalami kebingungan saat verifikasi berkas kepada dosen pembimbing. Hasil dari penelitian ini adalah untuk menyediakan sistem SEKAWAN yang lebih aman, mendukung, dan memenuhi ekspektasi serta dapat diprediksi. Bahan kajian ini berkaitan topik penelitian yang sedang diangkat karena sama-sama berfokus pada evaluasi UX.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2021 (Shirvanadi, 2021) yang memiliki lingkup Redesain UI/UX Situs *E-Learning* AMIKOM. Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *Design Thinking* pada situs *E-Learning* Amikom Center yang memiliki permasalahan situs tersebut masih memakai desain dari template website yang masih sederhana, sehingga tampilannya tidak mengikuti perkembangan waktu dan pengalaman pengguna menjadi tidak terstruktur. Hasil dari penelitian ini adalah setelah dilakukannya proses redesain maka diperoleh hasil bahwa desain yang baru dapat mempermudah pengguna dalam menjalankan kegiatan didalam website. Bahan kajian ini berkaitan topik penelitian yang sedang diangkat karena sama-sama berfokus pada perancangan ulang UI dan UX.

Penelitian yang keempat adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 (Hasna et al., 2023) yang memiliki lingkup Redesain UI/UX Website Eclinic. Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *Design Thinking* pada website Eclinic yang memiliki permasalahan ditemukan beberapa fitur yang membuat fitur merasa kesulitan untuk menggunakan layanan diantaranya, desain dan penempatan menu yang tidak cukup untuk menarik perhatian terhadap pengguna, penggunaan *copywriting* yang kurang tepat, dan judul yang sulit untuk diidentifikasi pada sebuah konten, sehingga pengguna merasa kesulitan dalam menggunakan layanan. Hasil dari penelitian ini adalah setelah melakukan proses pengujian dengan menggunakan metode *Design Thinking* dan pengujian dengan menggunakan metode *Single Ease Questionnaire* menghasilkan skor akhir dengan rata-rata 6,4 dari skala 1-7 yang berarti website Eclinic adalah website yang mudah dan telah dapat mencapai kebutuhan para penggunanya. Bahan kajian ini berkaitan topik penelitian yang sedang diangkat karena sama-sama berfokus pada perancangan ulang UI dan UX.

Penelitian yang kelima adalah penelitian yang dilakukan pada tahun 2023 (Iddo Putera Dewangga et al., 2023) yang memiliki lingkup Redesain UI/UX Website Sistem Informasi Akademik. Penelitian ini membahas tentang penggunaan metode *Lean UX* pada Universitas XYZ yang memiliki permasalahan desain tombol yang sedikit terlalu kecil dan bahkan sulit untuk membedakan antara tombol dengan teks biasa. Mahasiswa juga berpendapat bahwa desain antarmuka yang dipakai oleh website ini sudah tidak sesuai dengan perkembangan terbaru. Pada bagian *User Experience* mengalami kendala seperti terdapat banyaknya pilihan menu login yang tersedia sehingga pengguna mengalami kebingungan dan membutuhkan waktu lebih untuk memahami fungsi dari masing-masing pilihan menu tersebut, kemudian terlalu banyaknya informasi yang ditampilkan sehingga membuat pengguna merasa kebingungan untuk informasi mana yang perlu dibaca terlebih dahulu. Hasil dari penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *Lean UX*, pengguna dari website dapat lebih memahami informasi yang terdapat didalam website, metode *Lean UX* juga memiliki kapabilitas untuk menciptakan desain UI/UX yang memadai sesuai dengan kebutuhan pengguna. Bahan kajian ini berkaitan topik penelitian yang sedang diangkat karena sama-sama berfokus pada perancangan ulang UI dan UX. Untuk rangkuman kajian pustaka dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Rangkuman Kajian Pustaka

No.	Jenis	Referensi	Metode	Hasil
1	Evaluasi dan Redesain UI/UX	(Birri Firamadhani & Arwin Dermawan, 2023)	<i>User Centered Design, Design Sprint, dan Double Diamond</i>	Meningkatkan nilai keberhasilan responden saat melakukan skenario tugas. Nilai efektivitas, efisiensi, dan kepuasan yang menunjukkan nilai lebih baik.
2	Evaluasi UX	(Herdjuno Pawenang Kusumo & Suranto, 2023)	<i>User Experience Questionnaire</i>	Sistem SEKAWAN yang lebih aman, mendukung, dan memenuhi ekspektasi serta dapat diprediksi
3	Redesain UI/UX	(Shirvanadi, 2021)	<i>Design Thinking</i>	Mempermudah pengguna dalam menjalankan

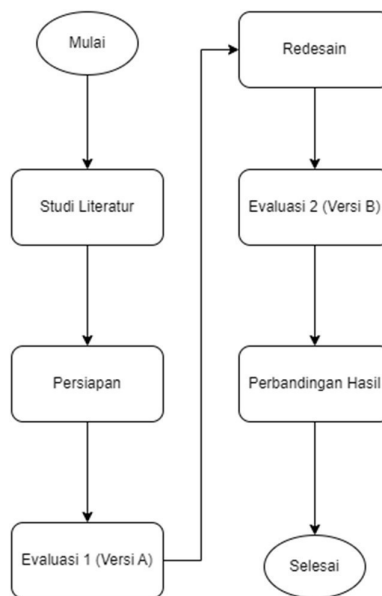
				kegiatan didalam website
4	Redesain UI/UX	(Hasna et al., 2023)	<i>Design Thinking</i>	Website Eclinic adalah website yang mudah dan telah dapat mencapai kebutuhan para penggunanya
5	Redesain UI/UX	(Iddo Putera Dewangga et al., 2023)	<i>Lean UX</i>	Pengguna dari website dapat lebih memahami informasi yang terdapat didalam website, metode <i>Lean UX</i> juga memiliki kapabilitas untuk menciptakan desain UI/UX yang memadai sesuai dengan kebutuhan pengguna

Kesimpulan yang dapat diambil dari kajian pustaka yang telah dibahas sebelumnya adalah sebagian besar membahas tentang desain dan tampilan yang kurang menarik, desain yang kurang informatif dan membingungkan, dan tata letak yang kaku. Maka dari itu pada penelitian penulis, desain, tampilan, dan tata letak dibuat lebih menarik dan tidak kaku, mengikuti dengan perkembangan zaman, dan dibuat lebih informatif. Tujuannya untuk memberikan pengguna desain yang informatif dan tidak membingungkan serta lebih dapat memikat perhatian pengguna, memberikan pengguna kemudahan dalam menjalankan aplikasi, memberikan pengalaman pengguna yang baru dan lebih terstruktur.

### BAB III

## METODOLOGI PENELITIAN

Diagram alir yang berisi tentang langkah-langkah penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut.



Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian

Sumber: Draw IO

### 3.1. Studi Literatur

Studi literatur adalah susunan aktivitas yang berkaitan dengan metode pengumpulan data informasi dari sumber-sumber pustaka, termasuk mencatat, membaca, serta mengelola bahan penelitian. Sedangkan pengertian lain dari Studi Literatur adalah mencari referensi teori yang berkaitan dengan permasalahan atau kasus yang sedang dikaji (Pilendia, 2020). Pada langkah ini peneliti mencari dan mengumpulkan sumber-sumber referensi yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.

### 3.2. Persiapan

Pada langkah ini peneliti memahami kasus yang ada pada aplikasi, mengidentifikasi pengguna sasaran, dan penetapan *User Stories* dan *User Journey*.

### 3.2.1. Pemahaman Kasus


Pemahaman kasus adalah proses analisa secara menyeluruh dengan cara memahami, mencermati dan menilai bagaimana sebuah keadaan atau kasus dalam konteks yang detail.

### 3.2.2. Identifikasi Pengguna Sasaran

Sebelum melakukan penelitian pada aplikasi Prime Video menggunakan *A/B Testing*, peneliti mengidentifikasi pengguna sasaran dengan membuat *User Persona* yang isi biodata yang ada didalamnya adalah informasi fiktif, namun isi dari *Core Needs* dan *Pain Points*-nya merupakan permasalahan pengguna yang menggunakan aplikasi. Menurut (Andhyka Kusuma et al., 2020) *User Persona* adalah suatu metode yang sudah sangat lazim digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi. Tujuan dari *User Persona* adalah untuk menganalisis dan mengidentifikasi kebutuhan dari pengguna aplikasi.

Dengan digunakannya *User Persona*, maka peneliti diharapkan dapat menganalisis sekaligus memahami tantangan permasalahan pengguna. *Persona* pengguna sasaran digunakan oleh peneliti untuk membantu memilih target partisipan, maka dari itu peneliti dapat memilih partisipan yang sesuai agar data yang diperoleh lebih akurat dan sesuai dengan apa yang diharapkan.

Pada penelitian ini melibatkan 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Tujuan dari pembagian responden menjadi 2 kelompok yaitu yang sudah pernah menggunakan dengan yang belum pernah menggunakan adalah untuk dapat melihat perbedaan dari perspektif kedua kelompok tersebut yang selanjutnya akan dianalisis dan memperoleh hasil evaluasi yang lebih detail. Partisipan dipilih berdasarkan riset yang dilakukan oleh perusahaan riset dan survei *online* Populix, berdasarkan hasil riset tersebut pengguna aplikasi streaming video yang paling banyak berada pada umur 18 sampai 25 tahun dengan persentase sebanyak 54% (Populix, 2022). Berdasarkan *platform* penyedia data Statista, rata-rata pengguna aplikasi Netflix di Amerika Serikat pada tahun 2023 berada pada rentang usia 18-29 tahun (Kunst, 2023). Melalui hasil riset tersebut maka peneliti menentukan subjek penelitian partisipan dengan rentang usia 20 sampai 25 tahun. *User Persona* dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut.

NAMA <b>Teguh Susanto</b>		
	<b>Biografi</b> Saya adalah seorang mahasiswa di sebuah universitas di Jakarta. Saya berkuliah setiap hari dan pada saat akhir pekan menghabiskan waktu untuk diri sendiri maupun bersama teman.	
	<table border="1"> <tr> <td> <b>Core Needs</b>            1. Menghabiskan waktu dengan menonton film saat waktu senggang            2. Mencari film yang menghibur untuk saya         </td> <td> <b>Pain Points</b>            1. Kesulitan untuk menemukan fitur Logout di aplikasi Prime Video            2. Pilihan film yang sedikit         </td> </tr> </table>	<b>Core Needs</b> 1. Menghabiskan waktu dengan menonton film saat waktu senggang 2. Mencari film yang menghibur untuk saya
<b>Core Needs</b> 1. Menghabiskan waktu dengan menonton film saat waktu senggang 2. Mencari film yang menghibur untuk saya	<b>Pain Points</b> 1. Kesulitan untuk menemukan fitur Logout di aplikasi Prime Video 2. Pilihan film yang sedikit	
<b>Demografis</b> Male 22 years Indonesia Single Mahasiswa Rp. 1.800.000	<b>Literasi Teknologi</b> Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 3 tahun.	
<b>Aktifitas</b> Olahraga, Menonton Film, dan Membaca	<b>Perangkat Seluler</b> Samsung Galaxy A72 dan Xiaomi Redmi Note 8 Pro	

Gambar 3.2 *User Persona*

Sumber: UXPressia

### 3.2.3. Penerapan *User Stories* dan *User Journey*

*User Stories* adalah penjelasan dengan sangat rinci mengenai kebutuhan sistem kedalam bahasa yang mudah untuk dipahami oleh pengguna dari berbagai berbagai sudut pandang. *User Stories* biasanya digunakan untuk mendeskripsikan siapa saja calon yang akan menjadi pengguna sistem, tugas yang akan dilakukan oleh pengguna, dan tujuan apa yang ingin dicapai oleh pengguna sistem tersebut (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021). *User Stories* digunakan oleh peneliti agar peneliti dapat lebih memahami kebutuhan dari pengguna, sehingga perbaikan yang dilakukan dapat berhasil dan membantu meningkatkan pengalaman dari pengguna

*User Journey* adalah sebuah metode yang digunakan untuk menjalankan dekonstruksi pengalaman pengguna yang berhubungan dengan suatu produk atau layanan, yang kemudian akan digunakan sebagai serangkaian langkah perbaikan. *User Journey* merupakan suatu representasi visual dari sebuah proses yang dilewati oleh pengguna yang terkait dengan bisnis atau produk tertentu (Nurfitri et al., 2019). *User Journey* digunakan oleh peneliti agar peneliti dapat memahami dan mengidentifikasi pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem

atau aplikasi. Hal ini dapat membantu peneliti untuk memusatkan fokus pada area atau aspek yang membutuhkan perbaikan.

### 3.3. Evaluasi 1 (Versi A)

Pada langkah penelitian ini terdapat langkah observasi, wawancara, SUS, dan analisis hasil evaluasi 1.

#### 3.3.1. Observasi

Observasi adalah kegiatan ilmiah empiris yang bergantung pada fakta yang ada di lapangan maupun teks tanpa ada yang dimanipulasi (Hasanah, 2017). Observasi adalah sebuah metode penelitian dengan mengumpulkan data informasi yang diperoleh terhadap suatu objek melalui pengamatan langsung, yang kemudian akan dicatat perilaku yang dilakukan oleh objek sasaran secara sistematis (Prayogo, 2023). Pada penelitian ini terdapat 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Kelima responden tersebut kemudian diberi perintah untuk menjalankan tugas yang sudah ditentukan pada *user stories* dan akan direkam layarnya saat melakukan untuk selanjutnya diamati apakah sudah sesuai dengan *user journey* yang telah dibuat sebelumnya oleh peneliti. Untuk format pencatatan hasil observasi dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut.

Tabel 3.1 Format Pencatatan Hasil Observasi

No.	Nama Partisipan	Alur Pengujian
1	Responden	4. User Stories 1: Halaman [Aksi] - Halaman [Aksi] 5. User Stories 2: Halaman [Aksi] - Halaman [Aksi] 6. User Stories 3: Halaman [Aksi] - Halaman [Aksi] 7. User Stories 4: Halaman [Aksi] - Halaman [Aksi] 8. User Stories 5: Halaman [Aksi] - Halaman [Aksi]

Untuk menilai kesesuaian *user journey* yang telah dibuat oleh peneliti dengan *user journey* yang dilakukan oleh partisipan, penulis menggunakan skala penilaian dan berikut:

1. Poin 0 = Dengan tingkat kesamaan <50%
2. Poin 1 = Dengan tingkat kesamaan 50% s/d 70%
3. Poin 2 = Dengan tingkat kesamaan 75% s/d 90%
4. Poin 3 = Dengan tingkat kesamaan 90% s/d 100%

Berikut adalah keterangan predikat bagi partisipan yang sudah pernah menggunakan dan partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi:

1. Memorability = Bagi partisipan yang sudah pernah menggunakan mengacu pada seberapa cepat dan mudah partisipan dalam mengingat kembali sistem meskipun sudah lama tidak menggunakan aplikasi.
2. Learnability = Bagi partisipan yang belum pernah menggunakan mengacu pada seberapa cepat dan mudah partisipan dalam mempelajari dan memahami sistem ketika baru berhubungan langsung dengan aplikasi.

### 3.3.2. Wawancara

Wawancara adalah suatu metode penelitian yang dilakukan melalui cara dialog secara langsung ataupun melalui media tertentu. Wawancara adalah sebuah percakapan antara pewawancara dengan responden yang dilakukan secara langsung, dimana pewawancara akan memberikan pertanyaan yang terkait dengan objek yang akan diteliti serta telah dipersiapkan sebelumnya (Zulfi, 2021). Daftar pertanyaan wawancara yang diajukan oleh peneliti kepada responden dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Apa yang disukai dari aplikasi Prime Video?
2	Apa yang tidak disukai dari aplikasi Prime Video?
3	Apa kelebihan dari aplikasi Prime Video?
4	Apa kekurangan dari aplikasi Prime Video?
5	Apa tanggapan anda mengenai keseluruhan tampilan dari aplikasi Prime Video?

### 3.3.3. System Usability Scale (SUS)

Untuk menentukan nilai *usability* dari aplikasi Prime Video, peneliti menggunakan *System Usability Scale (SUS)*. SUS adalah suatu instrumen mandiri atau alat pengukuran yang telah banyak digunakan untuk mengukur nilai *usability* dari berbagai macam produk dan antarmuka pengguna. SUS sendiri ditemukan oleh John Brooke pada tahun 1986 (Martins et al., 2015). SUS telah disusun yang didalamnya terdapat 10 pertanyaan. Daftar pertanyaan SUS menurut (Brooke, 1995) dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut.

Tabel 3.3 Daftar Pertanyaan SUS

No.	Pertanyaan	Skala Penilaian
1	<i>I think that I would like to use this system frequently.</i>	1 sampai dengan 5.
2	<i>I found the system unnecessarily complex.</i>	1 sampai dengan 5.
3	<i>I thought the system was easy to use.</i>	1 sampai dengan 5.
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i>	1 sampai dengan 5.
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated.</i>	1 sampai dengan 5.
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system.</i>	1 sampai dengan 5.
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly.</i>	1 sampai dengan 5.
8	<i>I found the system very cumbersome to use.</i>	1 sampai dengan 5.
9	<i>I felt very confident using the system.</i>	1 sampai dengan 5.
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.</i>	1 sampai dengan 5.

Untuk keterangan skala penilaiannya adalah dari 1 *strongly disagree* atau sangat tidak setuju sampai 5 *strongly agree* atau sangat setuju. Sedangkan untuk menghitung skor nilai dari hasil jawaban SUS per-responden memerlukan rumus, yaitu:

1. Menghitung nilai per-nomor:
  - a. Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) maka setiap nilai dari poin pertanyaan akan dikurangi dengan nilai 1 dengan rumus  $(x-1)$ .
  - b. Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) maka nilai 5 dikurangi dengan nilai dari poin pertanyaan dengan rumus  $(5-x)$ .
2. Setelah dihitung sesuai dengan langkah 1, maka total dari hasil hitungan dikalikan dengan 2,5.
3. Setelah itu, jumlah total semua hasil yang didapat setelah melewati langkah 2 yang kemudian dibagi sesuai dengan jumlah responden untuk mendapat nilai rata-ratanya. Pada penelitian ini terdapat 5 responden maka akan dibagi dengan 5.
4. Setelah melewati langkah 3 maka akan didapat nilai rata-ratanya yang akan digunakan untuk menentukan predikat *usability* dari aplikasi tersebut. Keterangan predikat dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut.

Tabel 3.4 Keterangan Predikat *Usability*

No.	Predikat	Nilai
1	Sangat Baik	> 80.3
2	Baik	68 - 80.3
3	Cukup	68
4	Buruk	51 - 68
5	Sangat Buruk	< 51

### 3.3.4. Analisis Hasil Evaluasi 1

Evaluasi adalah suatu proses dalam penelitian untuk mengidentifikasi dan menentukan apakah suatu proyek yang telah dilakukan telah mencapai tujuannya, serta untuk menilai tingkat efisiensi dari pelaksanaannya (Mayasari, 2021). Analisis hasil evaluasi 1 berisi tentang data-data yang telah dikumpulkan sebelum dimulainya proses redesain dari aplikasi. Data dari analisis hasil evaluasi 1 akan digunakan sebagai acuan untuk melakukan proses redesain aplikasi.

### 3.4. Redesain

Pada langkah ini peneliti membuat *prototype* yang memuat perubahan dari masalah sebelumnya dan selanjutnya akan diuji kembali oleh para responden untuk mengetahui bagaimana hasilnya. Redesain adalah suatu kegiatan untuk mengubah atau memperbaharui dengan merujuk pada desain yang sudah ada yang kemudian akan menjadi desain yang baru, sehingga dapat memperoleh tujuan positif yang ingin dicapai dan menghasilkan kemajuan (D. Hi Yusuf & A. Mutalib, 2021). Proses redesain ini mengacu pada prinsip-prinsip UI UX yang telah dijelaskan sebelumnya. Untuk proses redesain hanya berkaitan pada fitur-fitur utama aplikasi saja dan *tools* yang digunakan untuk redesain adalah Figma.

### 3.5. Evaluasi 2 (Versi B)

Pada langkah penelitian ini terdapat langkah observasi, wawancara, SUS, dan analisis hasil evaluasi 2.

### **3.5.1. Observasi**

Pada langkah penelitian ini terdapat langkah observasi, wawancara, SUS, dan analisis hasil evaluasi 2.

### **3.5.2. Wawancara**

Wawancara kemudian akan dilakukan setelah responden mencoba versi B. Daftar pertanyaan wawancara akan sama dengan yang ada pada wawancara evaluasi 1.

### **3.5.3. *System Usability Scale (SUS)***

SUS akan digunakan pada evaluasi 2 untuk mengukur tingkat *usability* pada versi B. Daftar pertanyaan SUS akan sama dengan yang ada pada SUS evaluasi 1.

### **3.5.4. Analisis Hasil Evaluasi 2**

Analisis hasil evaluasi 2 akan berisi tentang data hasil dari langkah-langkah evaluasi 2 sebelumnya telah dilakukan.

## **3.6. Perbandingan Hasil**

Perbandingan adalah suatu proses membandingkan dua hal dengan maksud untuk mengetahui persamaan dan kekurangan dari kedua hal tersebut melalui langkah-langkah tertentu (Rejeki WH, 2015). Perbandingan hasil pada penelitian ini akan berisi tentang hasil analisis evaluasi 1 dan evaluasi 2 yang kemudian akan dibandingkan keduanya dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan atau perubahan yang terjadi setelah proses pengujian.

## BAB IV

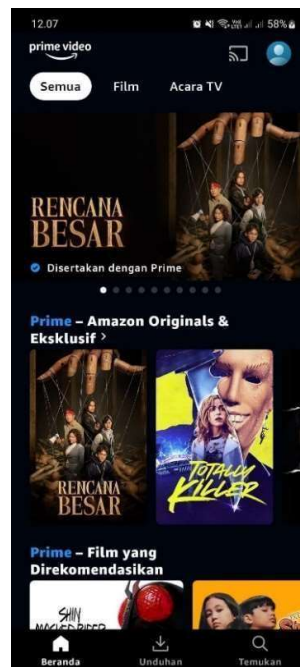
### EVALUASI UI/UX

#### 4.1. Deskripsi Kasus

Aplikasi Prime Video adalah sebuah aplikasi atau platform streaming film yang dikembangkan oleh perusahaan yang bernama Amazon.com. Aplikasi ini dirilis ke publik pada tanggal 7 September 2006. Kegunaan dari aplikasi Prime Video ini adalah untuk menyediakan konten hiburan seperti film, serial TV dan tontonan lain, sekaligus menjadi platform streaming film ataupun serial TV kepada pelanggan dengan sistem langganan atau *subscription*. Sebagai platform yang menyediakan konten hiburan seperti film, maka Prime Video memiliki target pengguna yang luas. Target pengguna Prime Video mencakup pengguna global termasuk pengguna yang gemar menonton film, menghabiskan waktu dengan keluarga dengan menonton film, dan pengguna yang mencari konten eksklusif.

Fitur-fitur utama yang ada didalam Prime Video yaitu:

1. Fitur pertama merupakan halaman Beranda atau tampilan utama dari aplikasi Prime Video. Halaman ini berisi tentang film apa saja yang ada di aplikasi dan film yang direkomendasikan untuk pengguna. Halaman Beranda dapat dilihat di Gambar 4.1 berikut.



Gambar 4.1 Halaman Beranda

Sumber: Prime Video

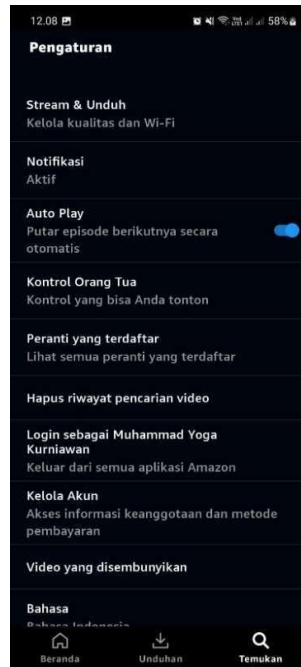
- Fitur kedua merupakan halaman *Search* atau Temukan. Halaman ini berfungsi untuk mencari judul film atau tontonan lain yang diinginkan oleh pengguna. Di halaman ini juga tersedia fitur genre untuk mencari film atau tontonan lain berdasarkan genre yang diinginkan. Halaman Temukan dapat dilihat pada Gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Halaman Temukan

Sumber: Prime Video

3. Fitur ketiga merupakan halaman Pengaturan. Halaman ini berisi tentang pengaturan dari aplikasi Prime Video. Beberapa fitur di dalam halaman ini seperti pengaturan bahasa, kontrol orang tua, dan pengaturan notifikasi. Halaman Pengaturan dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Halaman Pengaturan

Sumber: Prime Video

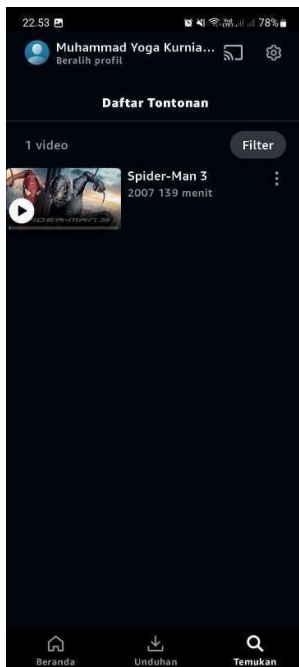
4. Fitur keempat adalah menambahkan ke Daftar Tontonan. Fitur ini berfungsi untuk menambahkan film atau serial TV yang ingin ditonton oleh pengguna di kemudian hari kedalam daftar tontonan pengguna. Fitur Daftar Tontonan dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Fitur Daftar Tontonan

Sumber: Prime Video

5. Fitur kelima adalah halaman Daftar Tontonan. Halaman ini berisi film-film atau serial TV yang sebelumnya telah ditambahkan oleh pengguna melalui fitur tambah ke daftar tontonan. Halaman Daftar Tontonan dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Halaman Daftar Tontonan

Sumber: Prime Video

#### 4.2. Identifikasi Pengguna Sasaran

Penentuan dan pemilihan dari partisipan didasari pada *user persona* yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti dengan mempertimbangkan analisis pada data demografi, psikografi, dan teknografi dari setiap partisipan. Data partisipan ini diperoleh melalui wawancara yang telah peneliti lakukan. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian dengan 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi, yang selanjutnya dalam penelitian ini untuk responden yang belum pernah menggunakan aplikasi akan diberi tanda (\*). Daftar responden dapat dilihat pada tabel 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Daftar Responden

No.	Responden yang Belum Pernah Menggunakan Prime Video	Responden yang Sudah Pernah Menggunakan Prime Video
1	Defasa Mananda	Bintang Ananda


2	Endang Pertiwi	Fathan Firmansyah
3		Muhammad Alwan Abdurra'uf

Berikut adalah *user persona* dari setiap partisipan:

1. Bintang Ananda

Gambar 4.6 berikut adalah *user persona* dari partisipan.

NAMA  
**Bintang Ananda**



**Biografi**

Saya adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas swasta di Yogyakarta. Saya menghabiskan waktu untuk diri sendiri maupun bersama teman.

**Core Needs**

1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik
2. Menghabiskan waktu dengan menonton film.

**Pain Points**

1. Isi konten film yang kurang berkualitas.
2. Kualitas resolusi film yang buruk.

**Literasi Teknologi**

Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 3 tahun.

**Aktifitas**

Olahraga, Menonton Film

**Perangkat Seluler**

Xiaomi Poco F3

**Demografis**

♂ Male 22 years

📍 Indonesia

Single

Mahasiswa


Rp. 1.500.000

Gambar 4.6 *User Persona* partisipan Bintang Ananda

Sumber: UXPressia

## 2. Defasa Mananda

Gambar 4.7 berikut adalah *user persona* dari partisipan.


<p>NAMA</p> <h3>Defasa Mananda</h3>			
	<p><b>Biografi</b></p> <p>Saya adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas swasta di Yogyakarta. Saya menghabiskan waktu untuk diri sendiri maupun pasangan, dan bersama teman.</p>		
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik.</li> <li>2. Desain yang ramah bagi pengguna baru.</li> </ol> </td> <td> <p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas konten dan resolusi yang buruk</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang kurang informatif bagi pengguna baru.</li> </ol> </td> </tr> </table>	<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik.</li> <li>2. Desain yang ramah bagi pengguna baru.</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas konten dan resolusi yang buruk</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang kurang informatif bagi pengguna baru.</li> </ol>
<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik.</li> <li>2. Desain yang ramah bagi pengguna baru.</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kualitas konten dan resolusi yang buruk</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang kurang informatif bagi pengguna baru.</li> </ol>		
<p><b>Demografis</b></p> <p>Female 22 years</p> <p>Indonesia</p> <p>Single</p> <p>Mahasiswa</p> <p>Rp. 2.000.000</p>	<p><b>Literasi Teknologi</b></p> <p>Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 1.5 tahun.</p>		
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Aktifitas</b></p> <p>Memasak, Olahraga, Menonton Film</p> </td> <td> <p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone XS</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Memasak, Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone XS</p>
<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Memasak, Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone XS</p>		

Gambar 4.7 *User Persona* partisipan Defasa Mananda

Sumber: UXPressia

### 3. Endang Pertiwi

Gambar 4.8 berikut adalah *user persona* dari partisipan.


<p>NAMA</p> <p><b>Endang Pertiwi</b></p>			
	<p><b>Biografi</b></p> <p>Saya adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas swasta di Yogyakarta. Saya menghabiskan waktu untuk diri sendiri maupun bersama teman.</p>		
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan cerita yang menghibur.</li> <li>2. Pilihan paket berlangganan yang fleksibel.</li> </ol> </td> <td> <p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilihan film yang sedikit dan kurang menarik.</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan.</li> </ol> </td> </tr> </table>	<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan cerita yang menghibur.</li> <li>2. Pilihan paket berlangganan yang fleksibel.</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilihan film yang sedikit dan kurang menarik.</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan.</li> </ol>
<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan cerita yang menghibur.</li> <li>2. Pilihan paket berlangganan yang fleksibel.</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pilihan film yang sedikit dan kurang menarik.</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan.</li> </ol>		
<p><b>Literasi Teknologi</b></p> <p>Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 3.5 tahun.</p>			
<p><b>Demografis</b></p> <p>Female 22 years</p> <p>Indonesia</p> <p>Single</p> <p>Mahasiswa</p> <p>Rp. 1.800.000</p>	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p> </td> <td> <p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone 11</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone 11</p>
<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>iPhone 11</p>		

Gambar 4.8 *User Persona* partisipan Endang Pertiwi

Sumber: UXPressia

## 4. Fathan Firmansyah

Gambar 4.9 berikut adalah *user persona* dari partisipan.


<p>NAMA</p> <p><b>Fathan Firmansyah</b></p>		
	<p><b>Biografi</b></p> <p>Saya adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas swasta di Yogyakarta. Saya bekerja magang di BSI Ull di bagian SOC setiap hari kerja. Saya menghabiskan waktu untuk diri sendiri.</p>	
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghabiskan waktu dengan menonton film.</li> <li>2. Mencari film dengan resolusi berkualitas tinggi</li> </ol> </td> <td> <p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jalan cerita film yang tidak menarik.</li> <li>2. Pilihan film yang sedikit.</li> </ol> </td> </tr> </table>	<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghabiskan waktu dengan menonton film.</li> <li>2. Mencari film dengan resolusi berkualitas tinggi</li> </ol>
<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menghabiskan waktu dengan menonton film.</li> <li>2. Mencari film dengan resolusi berkualitas tinggi</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jalan cerita film yang tidak menarik.</li> <li>2. Pilihan film yang sedikit.</li> </ol>	
<p><b>Demografis</b></p> <p>♂ Male 22 years</p> <p>📍 Indonesia</p> <p>Single</p> <p>Mahasiswa</p> <p>Rp. 2.000.000</p>	<p><b>Literasi Teknologi</b></p> <p>Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 2 tahun.</p>	
<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Bekerja, Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>Samsung Galaxy A52</p>	

Gambar 4.9 *User Persona* partisipan Fathan Firmansyah

Sumber: UXPressia

## 5. Muhammad Alwan Abdurra'uf

Gambar 4.10 berikut adalah *user persona* dari partisipan.

<p>NAMA</p> <p><b>Muhammad Alwan Abdurra'uf</b></p>			
	<p><b>Biografi</b></p> <p>Saya adalah seorang mahasiswa di salah satu universitas swasta di Yogyakarta. Saya menghabiskan waktu untuk diri sendiri maupun bersama teman.</p>		
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik</li> <li>2. Konten legal yang aman dari serangan virus</li> </ol> </td> <td> <p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya buffering membuat pengalaman menonton terganggu</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan</li> </ol> </td> </tr> </table>	<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik</li> <li>2. Konten legal yang aman dari serangan virus</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya buffering membuat pengalaman menonton terganggu</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan</li> </ol>
<p><b>Core Needs</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari film dengan jalan cerita yang menarik</li> <li>2. Konten legal yang aman dari serangan virus</li> </ol>	<p><b>Pain Points</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya buffering membuat pengalaman menonton terganggu</li> <li>2. Desain dari aplikasi yang membingungkan</li> </ol>		
<p><b>Demografis</b></p> <p>♂ Male 22 years</p> <p>📍 Indonesia</p> <p>Single</p> <p>Mahasiswa</p> <p>Rp. 2.200.000</p>	<p><b>Literasi Teknologi</b></p> <p>Mampu dalam mengoperasikan aplikasi mobile dan perangkat seluler, serta memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi streaming film atau series selama 3.5 tahun.</p>		
	<table border="1"> <tr> <td> <p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p> </td> <td> <p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>Samsung Galaxy A52s</p> </td> </tr> </table>	<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>Samsung Galaxy A52s</p>
<p><b>Aktifitas</b></p> <p>Olahraga, Menonton Film</p>	<p><b>Perangkat Seluler</b></p> <p>Samsung Galaxy A52s</p>		

Gambar 4.10 *User Persona* partisipan Muhammad Alwan Abdurra'uf

Sumber: UXPressia

### 4.3. *User Stories* dan *User Journeys*

#### *User Stories*

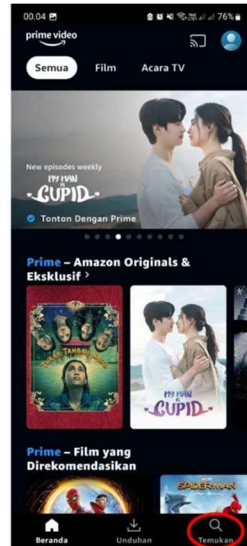
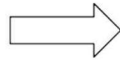
1. Saya sebagai pengguna, saya ingin mencari dan menonton film, sehingga saya mendapatkan hiburan.
2. Saya sebagai pengguna, saya ingin melihat riwayat unduhan, sehingga saya mengetahui film apa yang telah diunduh.
3. Saya sebagai pengguna, saya ingin mengubah bahasa, sehingga saya mendapatkan bahasa yang saya inginkan.
4. Saya sebagai pengguna, saya ingin menambahkan film ke daftar tontonan, sehingga saya mengetahui apa yang harus saya tonton di kemudian hari.
5. Saya sebagai pengguna, saya ingin melihat daftar tontonan film saya, sehingga saya mengetahui film apa yang ingin saya tonton.

## User Journey

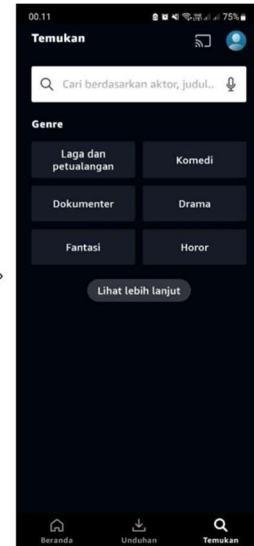
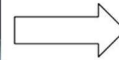
- Langkah-langkah *user journey* untuk *user stories* no. 1 dapat dilihat pada gambar berikut.



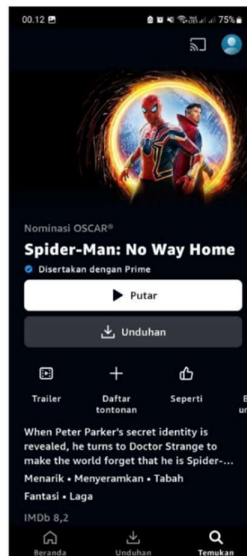
Buka atau Login ke aplikasi Prime Video



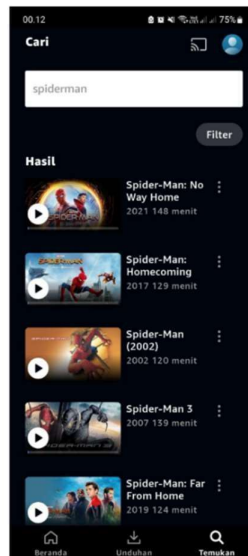
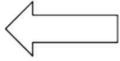
Klik fitur Temukan di bagian kanan bawah



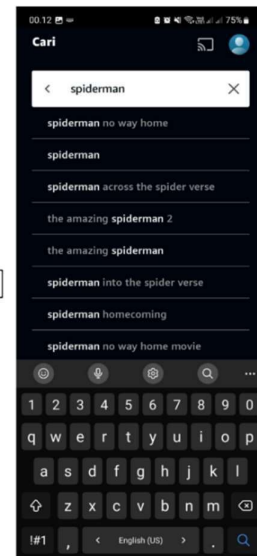
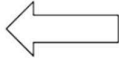
Maka akan terbuka halaman Temukan



Klik Putar untuk mulai menonton



Pilih film yang ingin ditonton



Ketik judul film yang diinginkan





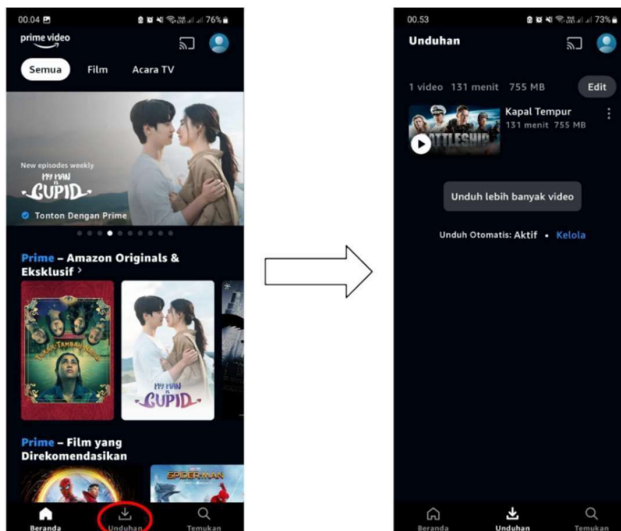
Nikmati film

Untuk penjelasan *user journey* no. 1 dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut.

Tabel 4.2 *User Journey* No. 1

No.	User Stories	User Journey
1	Mencari dan menonton film	<i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i> ] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar]

2. Langkah-langkah *user journey* untuk *user stories* no. 2 dapat dilihat pada gambar berikut.



Klik fitur Unduhan di bagian tengah bawah

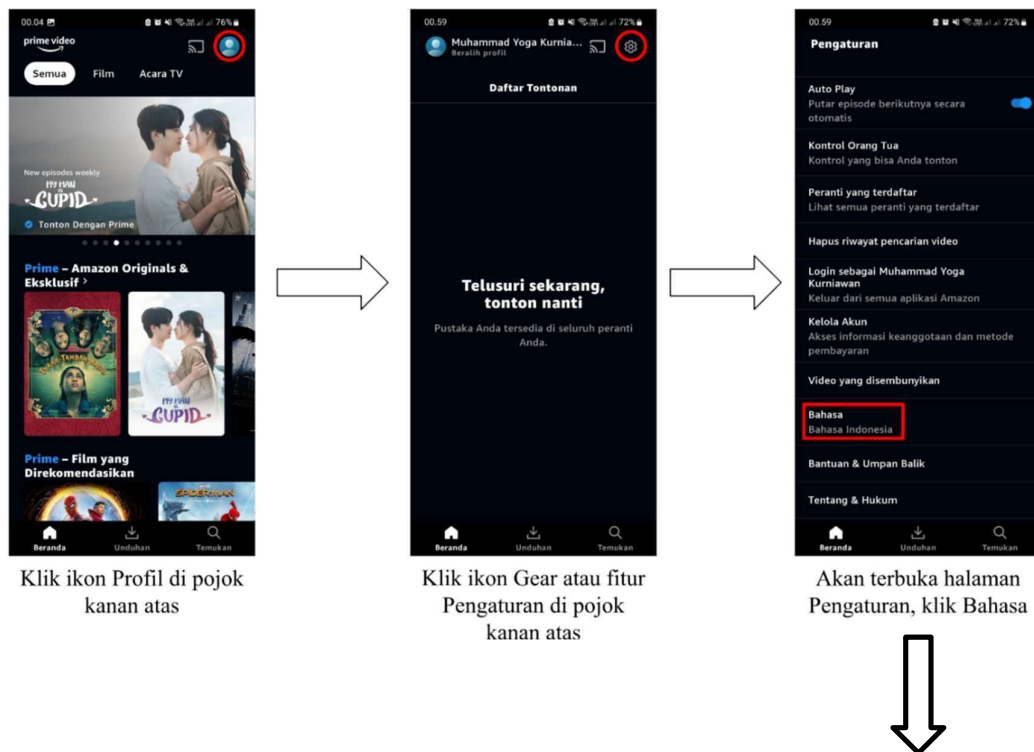
Maka halaman Unduhan akan terbuka

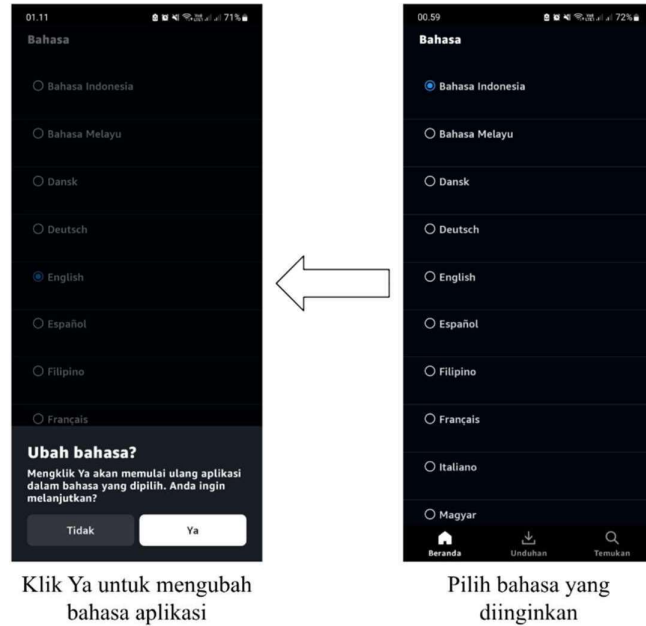
Untuk penjelasan *user journey* no. 2 dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut.

Tabel 4.3 *User Journey* No. 2

No.	User Stories	User Journey
1	Melihat riwayat unduhan	Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan

3. Langkah-langkah *user journey* untuk *user stories* no. 3 dapat dilihat pada gambar berikut.





Klik Ya untuk mengubah bahasa aplikasi

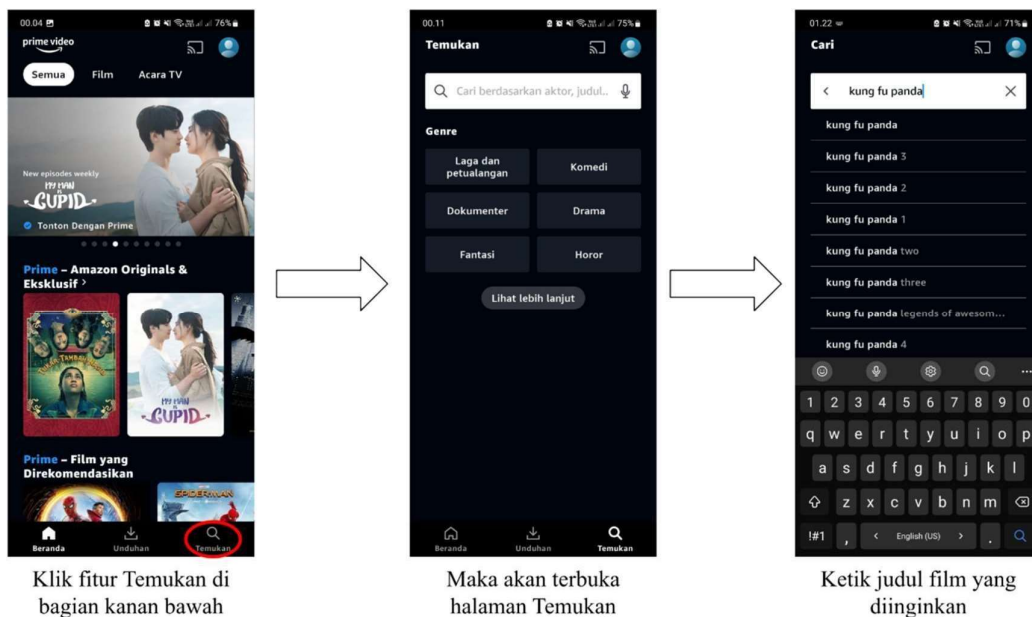
Pilih bahasa yang diinginkan

Untuk penjelasan *user journey* no. 3 dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 *User Journey* No. 3

No.	User Stories	User Journey
1	Mengubah bahasa	Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya]

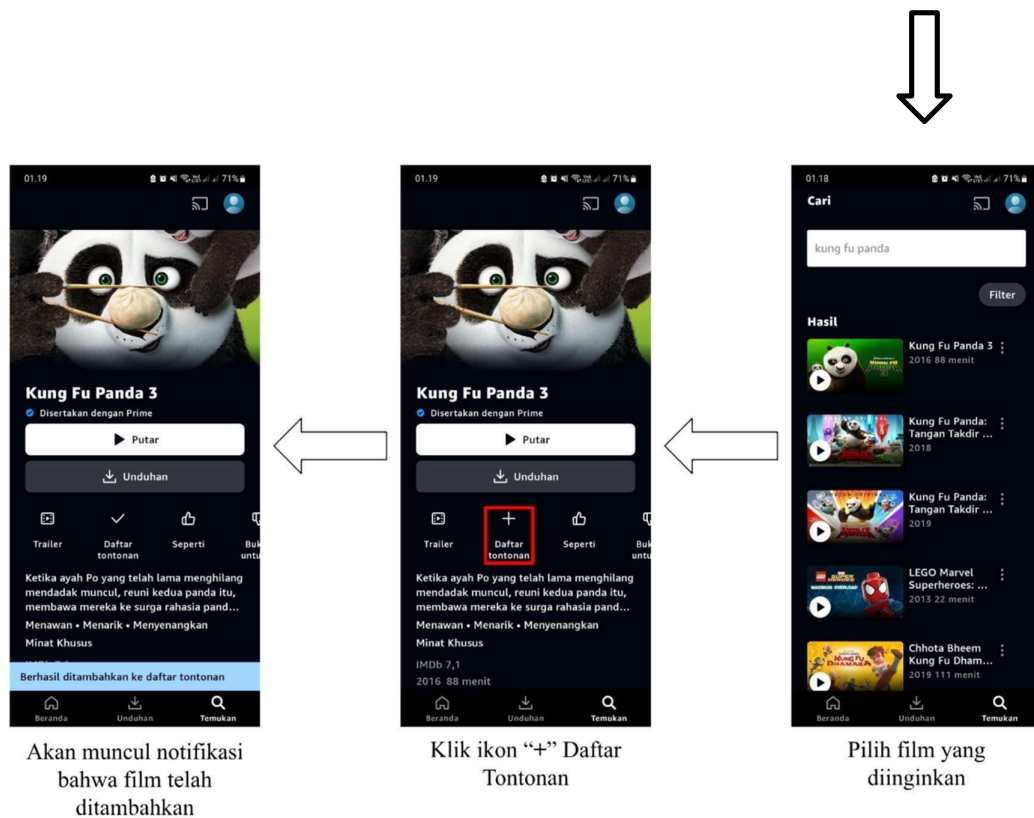
4. Langkah-langkah *user journey* untuk *user stories* no. 4 dapat dilihat pada gambar berikut.



Klik fitur Temukan di bagian kanan bawah

Maka akan terbuka halaman Temukan

Ketik judul film yang diinginkan

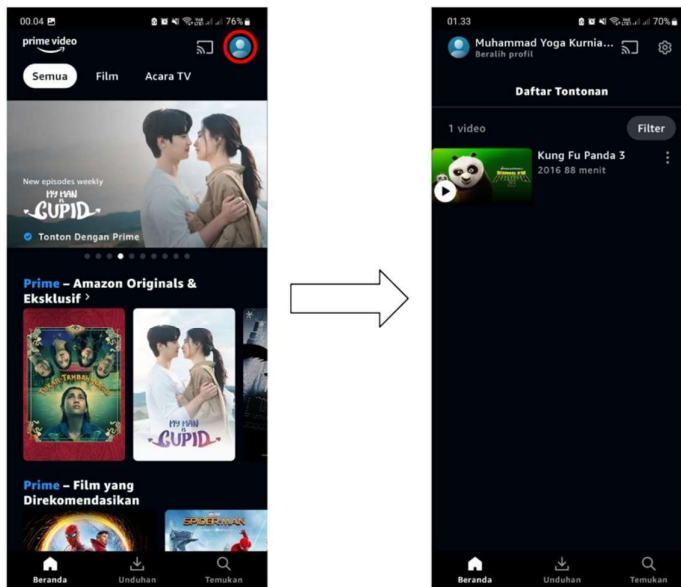


Untuk penjelasan *user journey* no. 4 dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut.

Tabel 4.5 *User Journey* No. 4

No.	User Stories	User Journey
1	Menambahkan film ke daftar tontonan	Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i> ] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.

5. Langkah-langkah *user journey* untuk *user stories* no. 5 dapat dilihat pada gambar berikut.



Klik ikon Profil di pojok kanan atas

Maka halaman Daftar Tontonan akan terbuka

Untuk penjelasan *user journey* no. 5 dalam bentuk tabel dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut.

Tabel 4.6 *User Journey* No. 5

No.	<i>User Stories</i>	<i>User Journey</i>
1	Melihat daftar tontonan film	Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]

#### 4.4. Pengujian (Versi A)

##### 4.4.1. Observasi (Versi A)

Pengujian ini dilakukan sesuai dengan *User Stories* dan *User Journey* yang sebelumnya telah ditentukan. Hasil dari pengujian dimasukkan kedalam hasil observasi dan dapat dilihat pada tabel hasil observasi 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Hasil Observasi

No.	Nama Partisipan	Alur Pengujian
1	Bintang Ananda	1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i> ] - Hasil sesuai <i>Search</i>

		<p><i>Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar].</p> <p>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan.</p> <p>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya].</p> <p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]</p>
2	Defasa Mananda*	<p>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar].</p> <p>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan.</p> <p>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik tombol Film] - Halaman Film terbuka [Klik tombol Semua] - Halaman Semua terbuka [Klik fitur Temukan] - Temukan [Klik fitur Unduhan] - Unduhan [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - <i>Muncul Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya].</p>

		<p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan [Klik fitur Temukan] - Temukan [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]</p>
3	Endang Pertiwi*	<p>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar].</p> <p>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan.</p> <p>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur Temukan]- Temukan [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya].</p> <p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]</p>

4	Fathan Firmansyah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar].</li> <li>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan.</li> <li>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya].</li> <li>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.</li> <li>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]</li> </ol>
5	Muhammad Alwan Abdurra'uf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik Putar].</li> <li>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur Unduhan] - Unduhan.</li> <li>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Klik ikon Pengaturan] - Pengaturan [Klik Bahasa] - Halaman Bahasa Terbuka [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik Ya].</li> </ol>

	<p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur Temukan] - Temukan [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan Daftar Tontonan] - Muncul notifikasi film telah ditambahkan.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik ikon Profil] - Profil [Halaman Daftar Tontonan terbuka]</p>
--	---

Setelah *user journey* dari partisipan telah didapat, maka selanjutnya akan dilakukan penilaian perbandingan dengan *user journey* yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Tabel penilaian dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Penilaian Perbandingan *User Journey*

No.	Task/User Stories	Partisipan					Rerata
		Bintang	Fathan	M. Alwan	Defasa*	Endang*	
1	Mencari dan Menonton Film	3	3	3	3	3	3
2	Melihat Riwayat Unduhan	3	3	3	3	2	2.8
3	Mengubah Bahasa	3	3	3	2	2	2.6
4	Menambahkan Film ke Daftar Tontonan	2	2	3	2	3	2.4
5	Melihat Daftar Tontonan Film Saya	3	2	3	2	2	2.4
<b>Rerata</b>		2.8	2.6	3	2.4	2.4	
<b>Skor</b>		2.8 ( <b>Memorability</b> )			2.4 ( <b>Learnability</b> )		

Setelah melakukan penilaian perbandingan *user journey* milik peneliti dengan *user journey* yang didapat dari partisipan, maka diperoleh kesimpulan bahwa mayoritas *user stories* dapat diselesaikan oleh partisipan dengan melalui *user journey* yang sama yang telah dibuat oleh peneliti. Namun masih ada beberapa *user stories* yang *user journey*-nya sedikit berbeda dengan yang dibuat oleh peneliti.

#### 4.4.2. Wawancara (Versi A)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara sebanyak 5 pertanyaan dengan 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang

yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa yang disukai dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut.

Tabel 4.9 Wawancara Pertanyaan 1

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Muncul <i>summary</i> tentang film yang ditonton saat film sedang di- <i>pause</i> .
2	Defasa*	Film yang ditayangkan selalu <i>update</i> setiap minggunya.
3	Endang*	Pilihan film-nya banyak yang terbaru.
4	Fathan	Tata letak dari aplikasi cukup <i>simple</i> dan tidak merepotkan.
5	Alwan	Memiliki film <i>original</i> yang tidak ada di <i>platform</i> lainnya.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa yang tidak disukai dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10 Hasil Wawancara Pertanyaan 2

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Tidak dapat mengatur tingkat kecerahan layar dengan melakukan <i>scroll up</i> atau <i>scroll down</i> langsung pada layar.
2	Defasa*	Pilihan film yang kurang banyak seperti kompetitornya.
3	Endang*	Filmnya tidak terlalu lengkap.
4	Fathan	Tata letak daftar filmnya kurang oke.
5	Alwan	UX tentang tambahan informasi yang membingungkan dan kurang informatif.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa kelebihan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil Wawancara Pertanyaan 3

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Memiliki film <i>original</i> yang kualitasnya tidak kalah dengan kompetitornya.
2	Defasa*	Film dapat diunduh sehingga dapat ditonton saat tidak ada sinyal atau paket internet.
3	Endang*	Fitur dari aplikasi yang mudah dijalankan.
4	Fathan	Desain, tampilan, dan tata letak yang <i>simple</i> , serta menu di pengaturan yang lumayan lengkap.
5	Alwan	Pembelian paket internet yang sudah ada bundle dengan paket Prime Video selama sebulan.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa kekurangan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut.

Tabel 4.12 Hasil Wawancara Pertanyaan 4

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Terdapat beberapa fitur yang untuk mengaksesnya cukup menyulitkan bagi pengguna yang belum terbiasa.

2	Defasa*	Paket berbayarnya yang cukup mahal.
3	Endang*	Paket berbayarnya yang mahal.
4	Fathan	Fitur tambahkan ke Daftar Tontonan kurang terlihat.
5	Alwan	UX dari aplikasi yang kurang informatif dan membingungkan.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa tanggapan anda mengenai keseluruhan tampilan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Hasil Wawancara Pertanyaan 5

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	List daftar film yang terlalu berdempetan satu sama lainnya.
2	Defasa	Tampilannya enak dilihat dan penggunaannya yang cukup mudah.
3	Endang	Tampilannya aplikasi masih lumayan oke.
4	Fathan	Secara keseluruhan, tampilannya cukup oke tapi mungkin bisa di <i>update</i> lagi.
5	Alwan	Tampilannya yang biasa saja dan kurang berwarna.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan secara umum bahwa partisipan menyukai desain, tampilan, dan tata letak yang *simple*. Serta menu pengaturan yang lumayan lengkap. Secara umum partisipan tidak menyukai aplikasi dikarenakan UX yang kurang informatif dan membingungkan, fitur yang kurang terlihat, tata letak film yang berdempetan, dan tampilan yang masih biasa saja dan kurang berwarna.

#### 4.4.3. System Usability Scale (SUS) (Versi A)

Setelah melakukan pengujian dan wawancara, selanjutnya peneliti mengajukan kuesioner SUS kepada 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Hasil umpan balik SUS dapat dilihat pada tabel 4.14 berikut.

Tabel 4.14 Hasil Umpan Balik SUS

No	Pertanyaan	Partisipan				
		Bintang	Defasa*	Endang*	Fathan	M. Alwan
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i>	3	3	3	5	3
2	<i>I found the system unnecessarily complex</i>	2	2	3	4	4

3	<i>I thought the system was easy to use</i>	4	5	3	4	3
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i>	1	1	4	2	2
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i>	4	4	4	3	3
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i>	3	2	3	4	3
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i>	4	5	4	4	4
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i>	1	1	3	4	4
9	<i>I felt very confident using the system</i>	4	4	3	5	5
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i>	1	2	3	1	5
<b>Skor SUS (Hasil x 2.5)</b>		31 (77,5)	33 (82,5)	21 (52,5)	26 (65)	20 (50)
<b>Rata-Rata</b>		$327,5 / 5 = 65,5$				
<b>Predikat</b>		Buruk				

Setelah membuat kuesioner SUS maka didapatkan umpan balik dari pengguna yang menyatakan bahwa aplikasi Prime Video memperoleh predikat Buruk, maka dari itu aplikasi membutuhkan evaluasi dan redesain UI/UX-nya untuk meningkatkan nilai *usability*-nya.

#### 4.4.4. Analisis Hasil (Versi A)

Berdasarkan dari hasil penelitian maka diperoleh hasil yaitu UI dan UX dari aplikasi Prime Video perlu untuk ditingkatkan terutama pada aspek tata letak karena partisipan mengeluhkan kurang informatif dan membingungkan, serta ada juga partisipan yang

mengatakan bahwa tampilan daftar film pada aplikasi terlalu menempel satu sama lain menjadikan tampilannya terkesan kurang rapi. Terdapat beberapa poin untuk rekomendasi perbaikan, yaitu:

- a) Memberikan pembaharuan warna sehingga tampilan terlihat lebih segar.
- b) Menata kembali layout aplikasi agar lebih terlihat dan informatif, serta tidak membingungkan pengguna.

Berikut adalah dasar untuk dilakukan untuk dilakukan perbaikan (berdasarkan partisipan):

- Tata letak dari filmnya yang saling berdempatan antara satu sama lainnya.
- Tidak adanya fitur untuk mengubah tingkat kecerahan dan volume secara *scroll up* dan *scroll down*, serta tidak bisa mengubah resolusi video
- Tampilan secara keseluruhannya agar bisa diperbaharui sehingga dapat terlihat lebih menarik.
- Fitur tambahkan ke Daftar Tontonan kurang terlihat.

Berikut adalah dasar untuk dilakukan untuk dilakukan perbaikan (berdasarkan review Google Play Store):

- UI terlalu simple tetapi tidak membuat mudah (Hijab Aritna)
- UI agar lebih dioptimisasi lagi (Aditiya Surya Muntaki)
- UI aplikasinya masih kurang lengkap, seperti tidak adanya *screen lock* saat menonton (Rachmat Azmi)
- Tidak adanya fitur untuk mengatur resolusi video ketika sedang menonton video (Rahman Qolbi)

## BAB V

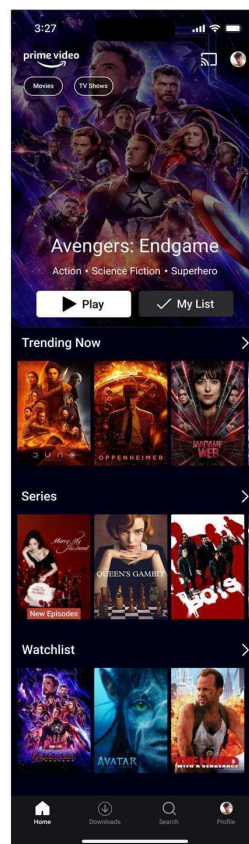
### HASIL REDESAIN DAN A/B TESTING

#### 5.1. Redesain

Berdasarkan dari hasil pengujian Versi A yang sebelumnya telah dilakukan, maka aplikasi Prime Video perlu untuk dilakukan redesain untuk meningkatkan nilai *usability*-nya. Berikut adalah hasil dari redesain fitur utama aplikasi:

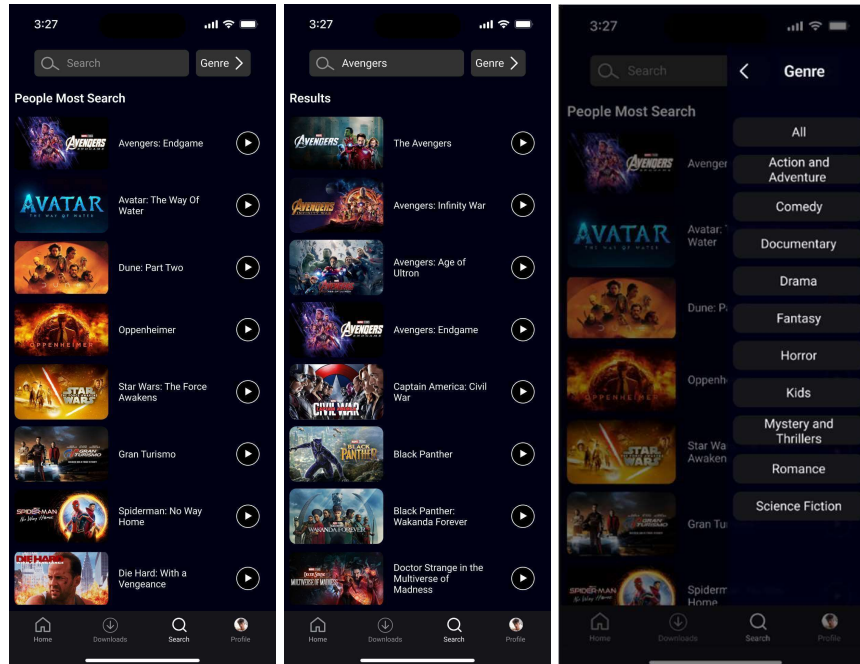
##### 1. Halaman Beranda

Halaman ini diredesain untuk memberikan penyegaran pada halaman.



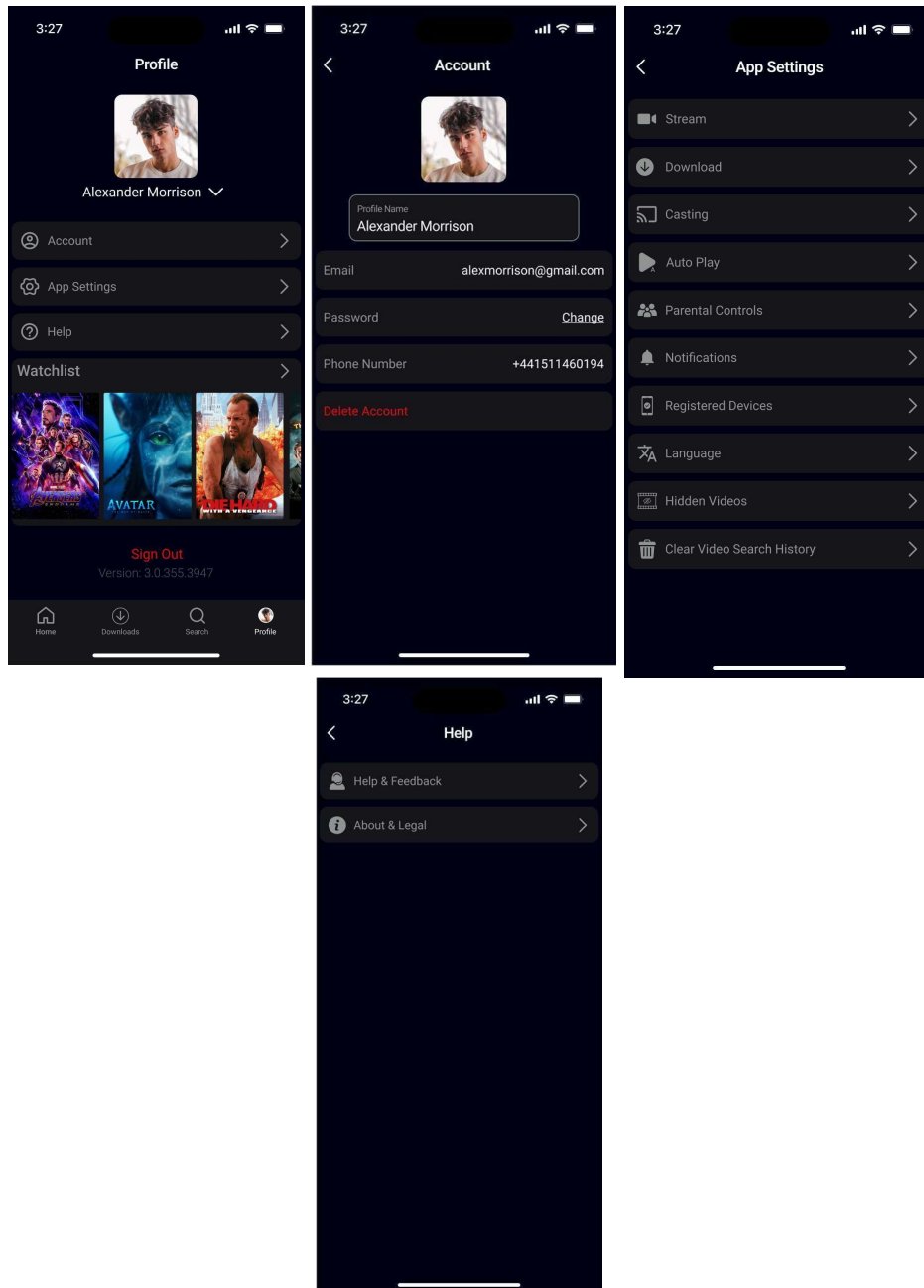
## 2. Halaman Search

Halaman ini diredesain untuk menampilkan film yang paling dicari oleh pengguna lain agar pengguna dapat mengetahui film yang sedang naik dipasaran. Fitur genre pada halaman ini juga diredesain dengan mengelompokkannya menjadi satu pada halaman pop-up.



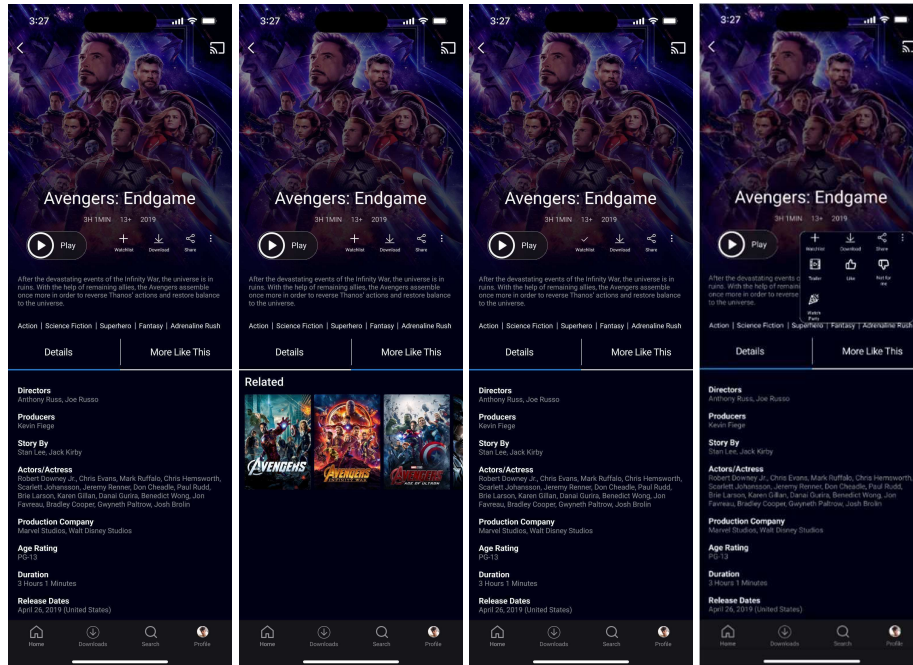
### 3. Halaman Pengaturan

Halaman ini didesain untuk merapikan dan mengelompokkan berdasarkan jenis pengaturannya agar dapat mempermudah pengguna dalam memilih pengaturan mana yang ingin dituju.



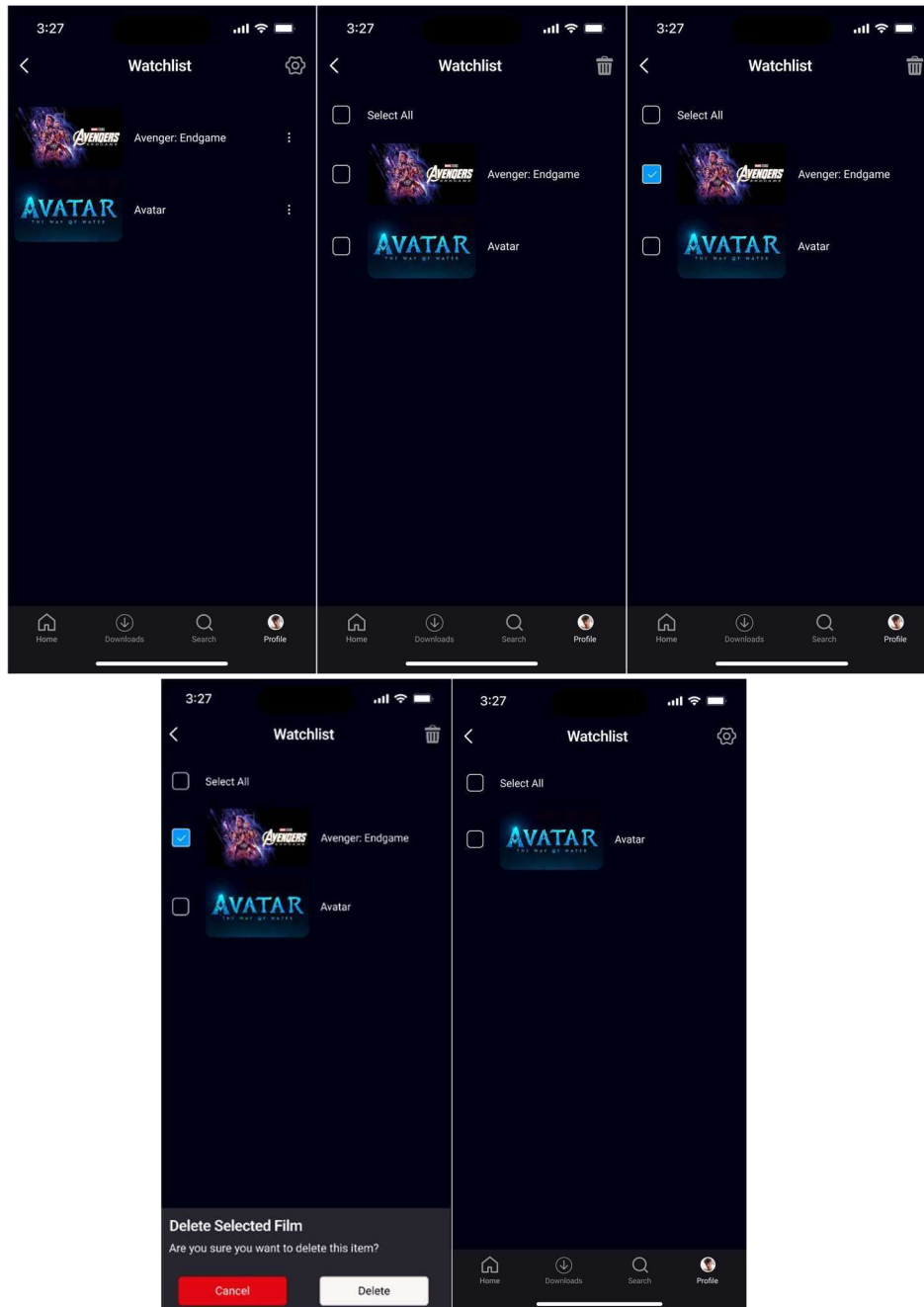
#### 4. Halaman Film

Halaman ini didesain untuk merapikan dan mengelompokkan fitur *watchlist*, *download*, *share*, *trailer*, *like*, *not for me*, dan *watch party* menjadi halaman pop-up.



## 5. Halaman Daftar Tontonan

Halaman ini diredesain menjadi satu halaman tersendiri seperti halaman download agar pengguna dapat dengan mudah mengatur daftar tontonannya.



## 5.2. *User Stories* dan *User Journeys*

Dengan adanya perubahan desain yang telah dilakukan maka *user stories* dan *user journey* versi B tetap sama dengan *user stories* dan *user journey* versi A. Dikarenakan perubahan desain ini untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi sekaligus memperbaiki tampilan dari warna, pengoptimalan tata letak, dan penempatan tombol tanpa mengubah alur interaksi pengguna secara signifikan.

## 5.3. Evaluasi UI Hasil Redesain (Versi B)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pengujian dengan 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi.

### 5.3.1. Observasi (Versi B)

Pengujian ini dilakukan sesuai dengan *User Stories* dan *User Journey* yang sebelumnya telah ditentukan. Hasil dari pengujian dimasukkan kedalam hasil observasi dan dapat dilihat pada tabel hasil observasi 5.1 berikut.

Tabel 5.1 Hasil Observasi

No.	Nama Partisipan	Alur Pengujian
1	Bintang Ananda	<ol style="list-style-type: none"> <li data-bbox="500 1234 1367 1371">1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik <i>Play</i>].</li> <li data-bbox="500 1444 1367 1518">2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i>.</li> <li data-bbox="500 1591 1367 1728">3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>App Settings</i>] - <i>App Settings</i> [Klik <i>Language</i>] - <i>Language</i> [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik <i>Yes</i>].</li> <li data-bbox="500 1801 1367 1875">4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search</i></li> </ol>

		<p><i>Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan <i>Watchlist</i>] - Tanda + berubah menjadi tanda <input type="checkbox"/>.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik ikon <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Watchlist</i>] - <i>Watchlist</i>.</p>
2	Defasa Mananda*	<p>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik <i>Play</i>].</p> <p>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i>.</p> <p>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Account</i>] - <i>Account</i> [Klik kembali] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>App Settings</i>] - <i>App Settings</i> [Klik <i>Language</i>] - <i>Language</i> [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik <i>Yes</i>].</p> <p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan <i>Watchlist</i>] - Tanda + berubah menjadi tanda <input type="checkbox"/>.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i> [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Watchlist</i>] - <i>Watchlist</i>.</p>
3	Endang Pertiwi*	<p>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik <i>Play</i>].</p>

		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i>.</li> <li>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>]- <i>Search</i> [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Account</i>] - <i>Account</i> [Klik kembali] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>App Settings</i>] - <i>App Settings</i> [Klik <i>Language</i>] - <i>Language</i> [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik <i>Yes</i>].</li> <li>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan <i>Watchlist</i>] - Tanda + berubah menjadi tanda <input type="checkbox"/>.</li> <li>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i> [Klik fitur Beranda] - Beranda [Klik ikon <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Watchlist</i>] - <i>Watchlist</i>.</li> </ol>
4	Fathan Firmansyah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik <i>Play</i>].</li> <li>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i>.</li> <li>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>App Settings</i>] - <i>App Settings</i> [Klik <i>Language</i>] - <i>Language</i> [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik <i>Yes</i>].</li> <li>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik</li> </ol>

		<p>tanda + dengan tulisan <i>Watchlist</i>] - Tanda + berubah menjadi tanda <input type="checkbox"/>.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Watchlist</i>] - <i>Watchlist</i>.</p>
5	Muhammad Alwan Abdurra'uf	<p>1. Mencari dan Menonton Film: <i>Login</i> - Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin ditonton] - Halaman film terbuka [Klik <i>Play</i>].</p> <p>2. Melihat Riwayat Unduhan: Beranda [Klik fitur <i>Download</i>] - <i>Download</i>.</p> <p>3. Mengubah Bahasa: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>App Settings</i>] - <i>App Settings</i> [Klik <i>Language</i>] - <i>Language</i> [Pilih bahasa yang diinginkan] - Muncul <i>Pop-Up</i> konfirmasi [Klik <i>Yes</i>].</p> <p>4. Menambahkan Film ke Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Search</i>] - <i>Search</i> [Ketik judul film pada <i>Search Bar</i>] - Hasil sesuai <i>Search Bar</i> [Pilih film yang ingin diinginkan] - Halaman film terbuka [Klik tanda + dengan tulisan <i>Watchlist</i>] - Tanda + berubah menjadi tanda <input type="checkbox"/>.</p> <p>5. Melihat Daftar Tontonan: Beranda [Klik fitur <i>Profile</i>] - <i>Profile</i> [Klik menu <i>Watchlist</i>] - <i>Watchlist</i>.</p>

Setelah *user journey* dari partisipan telah didapat, maka selanjutnya akan dilakukan penilaian perbandingan dengan *user journey* yang sebelumnya telah dibuat oleh peneliti. Tabel penilaian dapat dilihat pada tabel 5.2 berikut.

Tabel 5.2 Penilaian Perbandingan *User Journey*

No.	Task/User Stories	Partisipan					Rerata
		Bintang	Fathan	M. Alwan	Defasa*	Endang*	
1	Mencari dan Menonton Film	3	3	3	3	3	3
2	Melihat Riwayat Unduhan	3	3	3	3	3	3

3	Mengubah Bahasa	3	3	3	3	3	3
4	Menambahkan Film ke Daftar Tontonan	3	3	3	3	3	3
5	Melihat Daftar Tontonan Film Saya	3	3	3	3	3	3
<b>Rerata</b>		3	3	3	3	3	
<b>Skor</b>		3 ( <b>Memorability</b> )			3 ( <b>Learnability</b> )		

Setelah melakukan penilaian perbandingan *user journey* milik peneliti dengan *user journey* yang didapat dari partisipan, maka diperoleh kesimpulan bahwa keseluruhan *user stories* dapat diselesaikan oleh partisipan dengan melalui *user journey* yang sama yang telah dibuat oleh peneliti.

### 5.3.2. Wawancara (Versi B)

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara sebanyak 5 pertanyaan dengan 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa yang disukai dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 5.3 berikut.

Tabel 5.3 Hasil Wawancara Pertanyaan 1

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Banyak film eksklusif dan paket berlangganannya mudah dibeli
2	Defasa*	Film yang ditayangkan selalu <i>update</i> setiap minggunya.
3	Endang*	Pilihan film-nya banyak yang terbaru.
4	Fathan	Sudah lebih bagus dan lebih <i>fresh</i> dari sebelumnya
5	Alwan	Memiliki film <i>original</i> yang tidak ada di <i>platform</i> lainnya.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa yang tidak disukai dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 5.4 berikut.

Tabel 5.4 Hasil Wawancara Pertanyaan 2

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Tidak ada.
2	Defasa*	Pilihan film yang kurang banyak seperti kompetitornya.
3	Endang*	Filmnya tidak terlalu lengkap.
4	Fathan	Tampilan warna dari halaman <i>login</i> masih kurang pas.
5	Alwan	Tidak ada.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa kelebihan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut.

Tabel 5.5 Hasil Wawancara Pertanyaan 3

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Banyak pilihan film eksklusif-nya dan harga paket berlangganan yang cukup terjangkau.
2	Defasa*	Film dapat diunduh sehingga dapat ditonton saat tidak ada sinyal atau paket internet.
3	Endang*	Fitur dari aplikasi yang mudah dijalankan.
4	Fathan	Tampilan yang lebih <i>fresh</i> , tata letak yang lebih simple, dan menu pengaturan yang lebih lengkap.
5	Alwan	Pembelian paket internet yang sudah ada bundle dengan paket Prime Video selama sebulan.

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa kekurangan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 5.6 berikut.

Tabel 5.6 Hasil Wawancara Pertanyaan 4

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Tidak ada.
2	Defasa*	Paket berbayarnya yang cukup mahal.
3	Endang*	Paket berbayarnya yang mahal.
4	Fathan	Tampilan di halaman login bisa lebih diperbaharui sedikit.
5	Alwan	Filmnya kurang lengkap

Hasil dari wawancara dengan pertanyaan Apa tanggapan anda mengenai keseluruhan tampilan dari aplikasi Prime Video? dapat dilihat pada tabel 5.7 berikut.

Tabel 5.7 Hasil Wawancara Pertanyaan 5

No.	Partisipan	Jawaban
1	Bintang	Menu pengaturan sudah rapih dan lengkap
2	Defasa	Tampilannya enak dilihat dan penggunaannya yang cukup mudah.
3	Endang	Tampilan aplikasi sudah cukup bagus.
4	Fathan	Secara keseluruhan, tampilannya sudah lebih bagus dari yang sebelumnya.
5	Alwan	Tampilannya jadi lebih oke.

### 5.3.3. System Usability Scale (SUS) (Versi B)

Setelah melakukan pengujian dan wawancara, selanjutnya peneliti mengajukan kuesioner SUS kepada 5 responden yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Hasil umpan balik SUS dapat dilihat pada tabel 5.8 berikut.

Tabel 5.8 Hasil Umpan Balik SUS

No	Pertanyaan	Partisipan				
		Bintang	Defasa*	Endang*	Fathan	M. Alwan
1	<i>I think that I would like to use this system frequently</i>	4	3	5	4	4
2	<i>I found the system unnecessarily complex</i>	2	1	2	1	1
3	<i>I thought the system was easy to use</i>	5	4	5	5	5
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system</i>	2	1	2	1	2
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated</i>	4	5	4	4	5
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system</i>	2	2	2	2	2
7	<i>I would imagine that most people would learn to use this system very quickly</i>	2	4	4	3	4
8	<i>I found the system very cumbersome to use</i>	2	1	1	1	2
9	<i>I felt very confident using the system</i>	4	4	5	4	5
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system</i>	2	3	2	1	2
<b>Skor SUS (Hasil x 2.5)</b>		31 (72,5)	32 (80)	34 (85)	34 (85)	34 (85)
<b>Rata-Rata</b>		407,5 / 5 = 81,5				
<b>Predikat</b>		Sangat Baik				

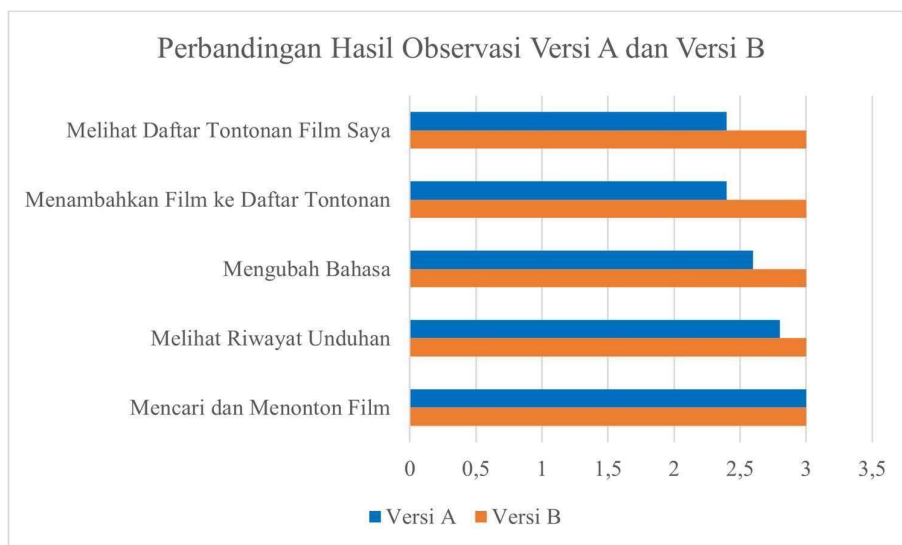
Setelah membuat kuesioner SUS maka didapatkan umpan balik dari pengguna yang menyatakan bahwa aplikasi Prime Video memperoleh predikat Sangat Baik, dengan predikat tersebut maka terbukti bahwa desain baru dapat meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi.

#### 5.4. Pengujian A/B Testing

##### 5.4.1. Observasi

Berdasarkan dari observasi yang telah dilakukan oleh peneliti kepada partisipan terhadap hasil redesain aplikasi, didapatkan hasil bahwa semua partisipan berhasil melakukan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti. Alur yang dilalui oleh partisipan untuk mencapai tujuan juga sesuai dengan yang diharapkan oleh peneliti.

Dari segi efektivitas, semua partisipan berhasil untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh peneliti. Dari segi efisiensi, versi B terbukti dapat meminimalisir kesalahan partisipan dalam mencapai tujuan sehingga tujuan dapat memangkas waktu untuk mencapai tujuan. Untuk perbandingan hasil observasi versi A dan versi B dapat dilihat pada gambar 5.1 berikut.



Gambar 5.1 Perbandingan Hasil Observasi Versi A dan Versi B

Sumber: Microsoft Excel

#### 5.4.2. Wawancara

Berdasarkan dari wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada partisipan terhadap hasil redesain aplikasi, versi B dapat mengurangi jumlah keluhan dengan 1 keluhan dibandingkan versi A dengan 4 keluhan dan menyelesaikan permasalahan yang sebelumnya telah disampaikan oleh partisipan. Sedangkan untuk hal yang disukai oleh partisipan mengalami peningkatan seperti tampilan yang lebih *fresh* dari yang sebelumnya dan menu pengaturan yang sudah lebih rapih dan lebih lengkap daripada versi sebelumnya. Jumlah hal yang disukai pada versi A sebanyak 2, sedangkan untuk versi B sebanyak 5.

Untuk catatan terhadap versi B yaitu untuk warna pada halaman login agar dapat lebih diperbaharui lagi.

#### 5.4.3. *System Usability Scale (SUS)*

Berdasarkan hasil uji SUS yang telah dilakukan oleh peneliti kepada partisipan terhadap hasil redesain aplikasi, versi B mendapatkan predikat Sangat Baik dengan nilai 81,5, sedangkan untuk versi A mendapatkan predikat Buruk dengan nilai 65,5. Dengan nilai dan predikat yang didapat, dapat dipastikan bahwa versi B dapat meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi.

#### 5.4.4. Kesimpulan

Dari hasil pengujian versi A dan versi B menggunakan metode *A/B Testing* dapat disimpulkan bahwa:

1. Versi B terbukti efektif dan efisien dalam mencapai tujuan dari partisipan.
2. Versi B terbukti dapat menciptakan pengalaman yang berbeda dibandingkan versi A, melalui tampilan dan tata letak yang berbeda.
3. Versi B terbukti memperoleh predikat Sangat Baik, ini berarti versi B dapat meningkatkan nilai efektifitas, nilai fisiensi, dan meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi Prime Video.

## BAB VI

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 6.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian terkait evaluasi dan redesain aplikasi Prime Video yang telah dilakukan adalah:

1. Penelitian terkait evaluasi dan redesain aplikasi Prime Video menggunakan metode *A/B Testing*.
2. Partisipan pada penelitian ini berjumlah 5 orang yang terdiri dari 3 orang yang sudah pernah menggunakan aplikasi Prime Video, dan 2 orang yang belum pernah menggunakan Prime Video.
3. Hasil SUS versi A mendapatkan hasil 65,5 dengan predikat Buruk, sedangkan SUS versi B mendapatkan hasil 81,5 dengan predikat Sangat Baik. Ini berarti versi baru sistem yang dibuat oleh peneliti dapat meningkatkan *usability* aplikasi.
4. Hasil redesain dibuat dengan mempertimbangkan hasil dari observasi versi A, wawancara versi A, dan uji SUS versi A.
5. Metode *A/B Testing* melalui hasil dari pengujian versi A, redesain, dan pengujian versi B terbukti dapat menyelesaikan permasalahan yang ada pada versi A. Versi B juga dapat meningkatkan nilai efektivitas dan efisiensi, serta dapat meningkatkan nilai *usability*.
6. Berikut adalah fitur atau halaman yang direkomendasikan untuk perbaikan:
  - Halaman saat menonton film, dikarenakan tidak adanya fitur untuk mengubah tingkat kecerahan dan volume secara *scroll up* dan *scroll down*, serta tidak bisa mengubah resolusi video.
  - Pada halaman Beranda, dikarenakan jarak *list* daftar filmnya yang terlalu berdempetan.
  - Tampilan secara keseluruhannya agar bisa diperbaharui sehingga dapat terlihat lebih menarik.

## **6.2. Saran**

Saran dari penelitian terkait evaluasi dan redesain aplikasi Prime Video yang telah dilakukan adalah:

1. Untuk penelitian yang berikutnya, diharapkan penelitian dapat menggunakan metode yang lain.
2. Untuk penelitian yang berikutnya, diharapkan dapat untuk menambah responden agar dapat lebih mendalami kebutuhan dan permasalahan dari pengguna terhadap aplikasi.
3. Untuk penelitian yang berikutnya, diharapkan dapat untuk menambah metode penilaian atau mengganti pertanyaan untuk wawancara agar hasil yang diperoleh lebih akurat dan berkualitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andhyka Kusuma, W., Muzaki Ghufron, K., & Fauzan. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *Sintech Journal*, 3(2), 77–156. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 8(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>
- APJII. (2023). Survei Internet Indonesia 2023 Tahap 1. *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/8>
- AppBrain. (n.d.). *Amazon Prime Video for Android - Free App Download*. Retrieved November 2, 2023, from <https://www.appbrain.com/app/amazon-prime-video/com.amazon.avod.thirdpartyclient>
- Arief, I., Muluk, A., Indrapriyatna, A. S., & Falevy, M. (2021). Pengembangan Antarmuka Portal Universitas untuk Meningkatkan Pengalaman Pengguna. *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)*, 5(6), 1052–1061. <https://doi.org/10.29207/resti.v5i6.3532>
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis*. <https://repository.ikado.ac.id/241/>
- Birri Firamadhani, E., & Arwin Dermawan, D. (2023). Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Prime Video Menggunakan Perbandingan Metode User-centered Design, Design Sprint, dan Double Diamond. *Jurnal Manajemen Informatika UNESA*, 15(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/55191>
- Brooke, J. (1995). SUS: A Quick and Dirty Usability Scale. *Research Gate*, 189. [https://www.researchgate.net/publication/228593520\\_SUS\\_A\\_quick\\_and\\_dirty\\_usability\\_scale](https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale)
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91–97. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>

- D. Hi Yusuf, R., & A. Mutalib, W. (2021). Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. *Jurnal Dintek*, 14(1), 72–78. <https://www.jurnal.ummu.ac.id/index.php/dintek/article/view/729>
- Ferreira, J. M., Acuña, S. T., Dieste, O., Vegas, S., Santos, A., Rodríguez, F., & Juristo, N. (2020). Impact of usability mechanisms: An experiment on efficiency, effectiveness and user satisfaction. *Information and Software Technology*, 117, 106195. <https://doi.org/10.1016/j.infsof.2019.106195>
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). Warna dan Prinsip Desain User Interface (UI) dalam Aplikasi Seluler “BUKALOKA.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1). <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Google Play Store. (n.d.). Amazon Prime Video - Apps on Google Play. *Google Play Store*. Retrieved October 29, 2023, from [https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amazon.avod.thirdpartyclient&hl=en\\_US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amazon.avod.thirdpartyclient&hl=en_US)
- Gui, H., Xu, Y., Bhasin, A., & Han, J. (2015). Network A/B Testing: From sampling to estimation. *ACM Digital Library*, 399–409. <https://doi.org/10.1145/2736277.2741081>
- Hadyan, R. (2020). Video on Demand Naik Daun, Bagaimana Kondisi di Indonesia? *Bisnis.Com*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201003/84/1300143/video-on-demand-naik-daun-bagaimana-kondisi-di-indonesia>
- Hamidli, N. (2023). Introduction to UI/UX Design: Key Concepts and Principles. *Academia*. <https://www.academia.edu/98036432>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum Jurnal Walisongo*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasna, K., Defriani, M., & Totohendarto, M. H. (2023). Redesign User Interface Dan User Experience Pada Website Eclinic Menggunakan Metode Design Thinking. *Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 4(1), 84–92. <https://doi.org/10.30865/klik.v4i1.1072>
- Herdjuno Pawenang Kusumo, R., & Suranto, B. S. (2023). Evaluasi User Experience Sistem Informasi Manajemen Tugas Akhir (SEKAWAN) Informatika Universitas Islam Indonesia Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ). *AUTOMATA*, 4(1). <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/26304>
- Himma, F. (2022). AB Testing Adalah: 5 Tujuan dan 12 Langkah Melakukannya. *Majoo*. <https://majoo.id/solusi/detail/ab-testing-adalah>

- Iddo Putera Dewangga, F., Marga Kusumantara, P., & Satria Yudha Kartika, D. (2023). Perancangan Ulang UI/UX Website Sistem Informasi Akademik Pada Universitas XYZ Menggunakan Metode Lean UX. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(3). <https://doi.org/10.55606/juisik.v3i3.621>
- Johny, N., Nair, J. G., Jos Fernandez, G., George, I., Benedict, J., Sankar, M., & Das K, M. S. (2024). Exploring The Influence of Nudges in User Interface Design on Viewer Engagement and Satisfaction: A Study of Netflix and Amazon Prime Among College Going Students in Kerala Using MARS (Mobile App Rating Scale). *Library Progress International*, 44(3). [www.bpasjournals.com](http://www.bpasjournals.com)
- Karthi, G. (2020). What is SVOD? A Complete Guide for Subscription Video On Demand Service. *Yourstory.Com*. <https://yourstory.com/mystory/svod-video-complete-guide>
- Khatri, V. S. (2023). Multivariate Testing vs. A/B Testing: Comparison and Benefits. *ABsmartly*. <https://absmartly.com/blog/multivariate-testing-vs-ab-testing>
- Kunst, A. (2023). Share of internet users who used Netflix in the United States as of March 2023, by age. *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/477708/page-visits-of-netflix-within-the-last-month-usa/>
- Lobato, R. (2018). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241–256. <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>
- Martins, A. I., Rosa, A. F., Queirós, A., Silva, A., & Rocha, N. P. (2015). European Portuguese Validation of the System Usability Scale (SUS). *Procedia Computer Science*, 67, 293–300. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.273>
- Mayasari. (2021). Laporan dan Evaluasi Penelitian. *Alacrity: Journal of Education*, 1(2). <https://doi.org/10.52121/alacrity.v1i2.24>
- Muryadi, A. D. (2017). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1). <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/538>
- Musafa, M., & Panji Nugroho, T. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Remaja Terhadap Loyalitas Penggunaan Aplikasi Streaming WETV di Kota Bandung. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 4(1), 158–165. <https://doi.org/10.32806/jkpi.v4i1.54>
- Nurfitri, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7542–7548. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5884>

- Pilendia, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Populix. (2022). Indonesian Video Entertainment on Demand Consumption. *Populix*. <https://info.populix.co/reports/2022-07-indonesian-video-entertainment-on-demand-consumption>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Prayogo. (2023). Perancangan Sistem Aplikasi Pengaduan Warga Berbasis Android di Kelurahan Cimone. *Jurnal Innovation and Future Technology (IFTECH)*, 5(2), 134–143. <https://doi.org/10.47080/iftech.v5i2.2946>
- Rahmadiansyah, R., Rokhmawati, R. I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2020). Evaluasi User Experience Pada Aplikasi Programming HUB Menggunakan Indikator UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(7), 2186–2194. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Rainer, P. (2023). Rata-rata Masyarakat RI Menghabiskan Waktu Streaming Film Hingga 2 Jam. *GoodStats*. <https://data.goodstats.id/statistic/pierrerainer/rata-rata-masyarakat-ri-menghabiskan-waktu-streaming-film-hingga-2-jam-hyngG>
- Rejeki WH, S. (2015). Perbandingan Pelaksanaan Program Keluarga Berencana di Era Desentralisasi di Kabupaten Lampung Tengah Dan Lampung Barat. *Digital Repository UNILA*. <https://digilib.unila.ac.id/11882/126/BAB%20II.pdf>
- Renaldy Suteja, B., & Harjoko, A. (2008). Perancangan User Interface E-Learning Berbasis WEB. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(5). <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/753>
- Rizma Reyhana Putri, A., & Dwi Indriyanti, A. (2023). Evaluasi Usability User Interface dan User Experience pada Aplikasi M.Tix dengan Metode Usability Testing (UT) dan System Usability Scale (SUS). *Journal of Emerging Information System and Business Intelligence (JEISBI)*, 4(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/51791>
- Shafina, G. (2023). Jumlah Pelanggan Layanan Streaming Indonesia Kian Meningkat. *GoodStats*. <https://data.goodstats.id/statistic/gammashafina/jumlah-pelanggan-layanan-streaming-indonesia-kian-meningkat-s2q42>

- Shifa, N. (2023). Evaluasi User Interface (UI) dan User Experience (Ux) Menggunakan User Centered Design (Ucd) Studi Kasus: Aplikasi Kanggo. *Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*.  
<https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/71461>
- Shirvanadi, E. C. (2021). Skripsi Perancangan Ulang UI/UX Situs E-Learning AMIKOM CENTER dengan Metode Design Thinking (Studi Kasus: AMIKOM CENTER). *DSpace UII*. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/34156>
- Tamburrelli, G., & Margara, A. (2014). Towards Automated A/B Testing. *Search-Based Software Engineering*, 8636, 184–198. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-09940-8\\_13](https://doi.org/10.1007/978-3-319-09940-8_13)
- Zulfi, A. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Jujur dan Tanggung Jawab Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Aisyiyah Palembang. *UIN Raden Fatah Palembang*. <https://repository.radenfatah.ac.id/19447/>

## LAMPIRAN

Lampiran.