

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI THREADS MENGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE DAN SYSTEM USABILITY SCALE

Windy Tri Ilhammi¹⁾, Tengku Khairil Ahsyar^{*2)}, Syaifullah³⁾, Mona Fronita⁴⁾

1. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
2. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
3. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia
4. Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

Article Info

Kata Kunci: Media sosial; Threads; Pengalaman Pengguna; UEQ; SUS

Keywords: Social Media; Threads; User Experience; UEQ; SUS

Article history:

Received 29 August 2024

Revised 11 September 2024

Accepted 5 October 2024

Available online 1 December 2025

DOI :

<https://doi.org/10.29100/jipi.v10i4.6557>

*Corresponding Author

E-mail address:

tengkukhairil@uin.suska.ac.id

ABSTRAK

Threads adalah aplikasi yang dirancang untuk memberikan pengalaman baru kepada pengguna dengan fitur serupa seperti X, tetapi dengan desain dan tema yang berbeda. Aplikasi threads fokus pada komunikasi yang lebih personal dibandingkan dengan platform media sosial lainnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dan menilai tingkat kegunaan aplikasi Threads di kalangan mahasiswa kota Pekanbaru menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS). Sampel penelitian terdiri dari 96 responden yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Hasil pengukuran UEQ menunjukkan bahwa Threads memiliki skor rendah dalam aspek daya tarik (0,70), kejelasan (0,62), efisiensi (0,57), ketepatan (0,57), stimulasi (0,48), dan kebaruan (0,34). Skor ini menempatkan Threads di bawah rata-rata atau dalam 25% hasil terburuk. Berdasarkan metode SUS, diperoleh skor 51,325, yang mengindikasikan bahwa aplikasi Threads berada dalam kategori "Marginal" dan memerlukan perbaikan signifikan. Hasil ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam desain antarmuka, kejelasan, efisiensi, dan inovasi agar Threads lebih menarik dan diterima masyarakat lebih luas.

ABSTRACT

Threads is an application designed to give users a new experience with similar features as X, but with a different design and theme. The threads application focuses on more personalized communication compared to other social media platforms. This study aims to evaluate user experience and assess the level of usability of the Threads application among Pekanbaru city students using the User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS) methods. The research sample consisted of 96 respondents selected using purposive sampling technique. The UEQ measurement results show that Threads has a low score in the aspects of attractiveness (0.70), clarity (0.62), efficiency (0.57), accuracy (0.57), stimulation (0.48), and novelty (0.34). This score places Threads below average or in the worst 25% of results. Based on the SUS method, it obtained a score of 51.325, which indicates that the Threads application is in the "Marginal" category and requires significant improvement. These results indicate the need for improvements in interface design, clarity, efficiency, and innovation to make Threads more attractive and accepted by the wider community.

I. PENDAHULUAN

Media sosial berfungsi sebagai ruang publik virtual yang menghubungkan pengguna melalui berbagai platform online seperti situs web, blog, dan jejaring sosial. Platform ini menggunakan teknologi internet untuk memfasilitasi interaksi sosial, sehingga informasi dapat disebarkan dengan mudah dan cepat [1]. Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari, memungkinkan individu terhubung, berbagi informasi, dan berinteraksi secara global [2]. Untuk tetap relevan dan menarik, platform media sosial harus terus beradaptasi dengan tren dan kebutuhan pengguna. Pengguna dapat berkomunikasi secara langsung dan mengakses berbagai konten dengan cepat melalui platform media sosial seperti Instagram, Facebook, dan Threads [3].

Threads pertama kali diluncurkan Oktober 2019 dan kembali diluncurkan pada 6 Juli 2023 oleh Meta [4]. Aplikasi Threads adalah platform microblogging berbasis teks yang dirancang khusus untuk pengguna Instagram [5]. Threads memungkinkan pengguna memposting teks hingga 500 karakter dan memiliki fitur yang mirip dengan X, namun dengan desain dan tema yang berbeda untuk memberikan pengalaman pengguna yang segar [6] [7]. Fitur pada aplikasi Threads dirancang untuk meningkatkan pengalaman pengguna dengan menyediakan kemudahan akses dan interaksi dalam platform, sehingga memungkinkan mereka untuk berbagi informasi dan berkomunikasi secara efektif. Hal ini menarik perhatian di berbagai wilayah, termasuk daerah yang ditempati oleh perguruan tinggi yang membuat mahasiswa menjadi kelompok pengguna utama aplikasi ini. Pekanbaru, khususnya di kalangan mahasiswa dan remaja. Aplikasi Threads menjadi topik perbincangan hangat karena mereka sering kali mencari platform yang dapat mendukung kegiatan akademik dan sosial mereka dengan lebih baik.[8].

Berdasarkan pra survei yang telah dilakukan pada Januari 2024 terhadap 30 pengguna Threads, hasil menunjukkan terdapat beberapa masalah signifikan yang menghambat potensi Threads seperti tampilan beranda yang tidak sesuai trend terkini, informasi yang sering tidak tepat sasaran, kesulitan menelusuri akun lain, keterbatasan akses ke akun di luar Instagram, ketiadaan fitur pesan pribadi, dan ketiadaan fitur untuk mengubah username adalah beberapa masalah utama. Meskipun tampilan aplikasi rapi dan menarik, desainnya yang mirip dengan aplikasi lain mengurangi identitas unik Threads. Keluhan-keluhan ini menunjukkan perlunya perbaikan dalam berbagai aspek untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Oleh karena itu, penelitian ini menyoroti bagaimana aplikasi Threads diterima dan digunakan oleh kelompok pengguna Threads di Pekanbaru, dan menilai sejauh mana aplikasi tersebut memenuhi pengalaman pengguna.

Analisis pengalaman pengguna sangat penting untuk memastikan bahwa sebuah aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Analisis ini akan mengevaluasi berbagai aspek aplikasi untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dapat memenuhi ekspektasi pengguna [9]. Hal ini penting karena dapat mengidentifikasi masalah yang mungkin tidak terlihat oleh pengembang tetapi sangat mempengaruhi kepuasan dan retensi pengguna [10]. Dengan wawasan mendalam mengenai interaksi pengguna dengan aplikasi, apa yang mereka sukai, dan apa yang perlu diperbaiki, pengembang dapat membuat perubahan signifikan untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan memastikan aplikasi tetap relevan dan kompetitif di pasar [11]. Berdasarkan permasalahan yg dialami pengguna, maka dilakukan penelitian untuk mengukur pengalaman pengguna dengan subjek penelitian yang digunakan adalah pengguna Threads yg berdomisili di Pekanbaru menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS) [12].

Penelitian ini berfokus pada analisis pengalaman pengguna aplikasi Threads dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS). Pendekatan kombinasi UEQ dan SUS tidak hanya memberikan wawasan kuantitatif mengenai kegunaan aplikasi, tetapi juga menggali aspek emosional dan persepsi pengguna terhadap aplikasi. Analisis ini penting untuk memahami sejauh mana aplikasi memenuhi ekspektasi penggunanya. Model seperti Technology Acceptance Model (TAM) dan Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) juga relevan dalam konteks ini. TAM menyoroti pentingnya perceived usefulness (persepsi kegunaan) dan perceived ease of use (persepsi kemudahan penggunaan) dalam menentukan tingkat adopsi teknologi, sementara UTAUT mencakup faktor-faktor seperti performance expectancy (harapan kinerja) dan effort expectancy (harapan usaha) yang memengaruhi penggunaan aplikasi [13].

Salah satu metode yang mengukur pengalaman pengguna dalam penggunaan aplikasi, layanan atau produk yaitu metode User Experience Questionnaire (UEQ) [14]. UEQ adalah kuesioner yang digunakan untuk mengukur kesan subjektif pengguna terhadap pengalaman mereka dengan suatu produk [15]. Hasil dari kuesioner ini membantu pengembang dan desainer untuk memahami persepsi pengguna secara menyeluruh dan mengarahkan perbaikan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas interaksi dan kepuasan pengguna [16]. Beberapa penelitian telah dilakukan sebelumnya menggunakan UEQ pada aplikasi Threads. Hasil penelitian tersebut menunjukkan perlunya pengembangan inovasi dan kreasi terbaru untuk menarik perhatian pengguna. Penelitian lain menggunakan metode serupa yaitu pada sistem akademik. Hasilnya Peneliti merekomendasikan perbaikan untuk meningkatkan nilai kegunaan sistem, agar di masa depan tidak ada kesulitan terkait usability saat menggunakan aplikasi tersebut. Peneliti menyarankan untuk melakukan perbaikan agar dapat meningkatkan nilai usability pada sistem tersebut

agar kedepannya tidak terdapat kesulitan dari sisi usability system pada saat menggunakan aplikasi [17].

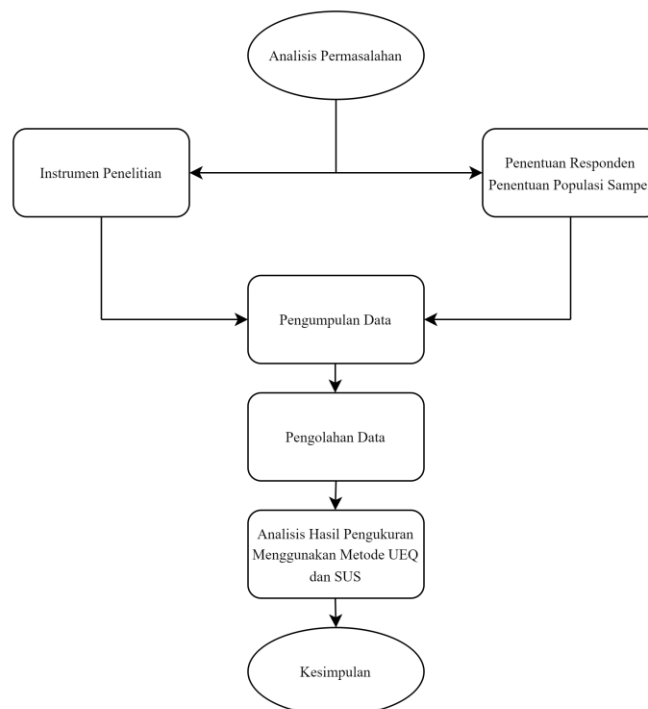
Sementara itu, metode SUS akan memberikan gambaran umum mengenai kegunaan aplikasi dengan mengumpulkan penilaian dari pengguna tentang berbagai aspek fungsionalitas dan kemudahan penggunaan [18]. Menggabungkan kedua metode ini akan memberikan data yang komprehensif dan mendalam untuk memahami pengalaman pengguna Threads dan menentukan area-area yang memerlukan perbaikan [19]. Skor SUS memberikan gambaran cepat mengenai seberapa mudah dan memuaskan sebuah sistem atau produk untuk digunakan [20]. Metode ini sederhana namun efektif, dan banyak digunakan dalam berbagai konteks untuk mendapatkan wawasan yang cepat dan akurat tentang kegunaan suatu sistem atau produk [21]. Penelitian terdahulu menganalisis pengalaman pengguna pada Aplikasi Peduli Lindungi menggunakan metode SUS. Hasil penelitian menunjukkan nilai usability pada aplikasi Peduli Lindungi sebesar 65 Grade D sehingga mendapatkan rekomendasi untuk perbaikan pada performa aplikasi yang perlu ditingkatkan, dan memudahkan pengguna aplikasi. Penelitian lainnya yang menggunakan metode serupa mengevaluasi usability aplikasi OVO memperoleh nilai rata-rata yang menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki tingkat usability yang sudah cukup baik dan memiliki nilai kebergunaan yang baik serta layak di akses oleh penggunanya [22].

Berdasarkan ulasan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Threads dengan menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS), yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pengalaman pengguna dan tentang sejauh mana tingkatan usability aplikasi Threads, serta dapat menjadi referensi bagi pengembang Threads yang mana hasil penelitian ini diharapkan dapat mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan aplikasi, serta memberikan rekomendasi perbaikan yang tepat sasaran untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan daya saing aplikasi. Bagi pengguna, penelitian ini berpotensi meningkatkan kenyamanan dan kepuasan dalam menggunakan aplikasi melalui antarmuka yang lebih intuitif dan fitur yang lebih fungsional. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti lain sebagai referensi dan kontribusi terhadap literatur ilmiah serta pengembangan metodologi evaluasi aplikasi serupa di masa mendatang.

II. METODE PENELITIAN

Bagian metode penelitian akan memaparkan langkah-langkah yang diambil untuk mengumpulkan dan menganalisis data dengan tujuan mengevaluasi pengalaman pengguna aplikasi Threads.

A. Analisis Permasalahan



Gambar. 1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini, objek yang diteliti adalah aplikasi Threads, yaitu platform media sosial yang dikembangkan oleh Instagram. Threads memungkinkan pengguna berbagi foto, video, dan teks singkat, serta berinteraksi melalui likes, komentar, dan re-share, dengan integrasi langsung ke cerita Instagram [23]. Ditemukan berbagai

permasalahan yang dihadapi oleh pengguna Threads. Beberapa masalah utama yang teridentifikasi antara lain tampilan beranda yang tidak mengikuti tren terkini, informasi yang sering kali tidak tepat sasaran, serta kesulitan dalam menelusuri akun lain. Selain itu, pengguna juga mengeluhkan keterbatasan akses ke akun di luar Instagram, ketiadaan fitur pesan pribadi, dan ketidakmampuan untuk mengubah username. Meskipun aplikasi ini memiliki tampilan yang rapi dan menarik, kemiripannya dengan aplikasi lain justru mengurangi identitas unik Threads. Keluhan-keluhan ini menegaskan perlunya perbaikan di berbagai aspek untuk meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

B. Instrumen Penelitian

Metode dalam penelitian ini berbentuk kuesioner yang berisi sejumlah pernyataan dan pertanyaan yang nantinya akan diolah dan dianalisis. Kuesioner dirancang untuk mengevaluasi usability dan pengalaman pengguna dari aplikasi Threads. Terdapat dua metode dalam kuesioner ini, yaitu User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS) [24].

Adapun alasan dari pemilihan metode UEQ karena UEQ mengevaluasi pengalaman pengguna secara emosional dan holistic melalui enam skala (daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan). Instrumen ini memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pengguna merasakan aplikasi, baik dari segi estetika maupun fungsional. Sedangkan metode SUS menilai usability aplikasi secara sederhana dan efisien, dengan fokus pada kemudahan penggunaan, efisiensi, dan keefektifan. SUS memiliki validitas tinggi dan digunakan secara luas, memudahkan perbandingan dengan sistem lain melalui skor 0-100 yang dihasilkan dari 10 pertanyaan.

Dengan menggabungkan kedua instrument ini, UEQ dan SUS bersama-sama memberikan evaluasi yang menyeluruh. SUS menilai kemudahan penggunaan dan efisiensi secara rasional, sementara UEQ menggali pengalaman

menyusahkan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menyenangkan
tak dapat dipahami	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	dapat dipahami
kreatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	monoton
mudah dipelajari	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	sulit dipelajari
bermanfaat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	kurang bermanfaat
membosankan	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	mengasyikkan
tidak menarik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menarik
tak dapat diprediksi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	dapat diprediksi
cepat	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	lambat
berdaya cipta	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	konvensional
menghalangi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	mendukung
baik	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	buruk
rumit	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	sederhana
tidak disukai	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	menggembirakan
lazim	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	terdepan
tidak nyaman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	nyaman
aman	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak aman
memotivasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak memotivasi
memenuhi ekspektasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak memenuhi ekspektasi
tidak efisien	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	efisien
jelas	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	membingungkan
tidak praktis	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	praktis
terorganisasi	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	berantakan
atraktif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak atraktif
ramah pengguna	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	tidak ramah pengguna
konservatif	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	inovatif

Gambar. 2. Pertanyaan UEQ

emosional dan estetika pengguna. Kombinasi ini menghasilkan gambaran komprehensif dari sisi objektif dan

TABEL I
 PERTANYAAN SUS

No	Pertanyaan
1.	Saya berpikir menggunakan Threads lagi
2.	Saya merasa Threads rumit untuk digunakan
3.	Saya merasa Threads mudah untuk digunakan
4.	Saya membutuhkan bantuan dari orang lain atau teknisi dalam menggunakan Threads
5.	Saya merasa fitur-fitur pada Threads berjalan dengan semestinya
6.	Saya merasa ada banyak hal yang tidak konsisten (tidak serasi pada Threads)
7.	Saya merasa orang lain akan memahami cara menggunakan Threads
8.	Saya merasa Threads membingungkan
9.	Saya merasa tidak ada hambatan dalam menggunakan Threads
10.	Saya perlu membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan Threads

subjektif, memastikan analisis Threads yang lebih holistic dan mendalam. UEQ berisi 26 pertanyaan dan 10 pertanyaan SUS.

C. Penentuan Responden

Pedoman umum yang sering digunakan untuk menentukan jumlah responden yang diperlukan dalam metode UEQ dan SUS yaitu, Menurut Jeff Sauro dan James R. Lewis, 5 hingga 10 responden per iterasi seringkali cukup untuk menemukan sebagian besar masalah kegunaan dalam SUS. Namun, untuk hasil yang lebih dapat diandalkan, 20-30 responden adalah jumlah yang umum digunakan dalam penelitian kuantitatif. Mirip dengan SUS, ukuran sampel 20-30 responden juga biasanya memadai dalam metode UEQ untuk memperoleh hasil yang signifikan secara statistik dan dapat diandalkan [25].

Pada penelitian ini penulis menggunakan 96 responden yang mana cara menentukan jumlah responden yang dijadikan sampel dalam penyebaran kuesioner UEQ dan SUS berdasarkan populasi tak terhingga, maka menggunakan persamaan lemeshow berikut ini :

$$n = \frac{Z^2 x P (1 - P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = Jumlah sampel (jumlah minimal responden yang dibutuhkan agar data representatif)

Z = Skor Z pada kepercayaan 95 % = 1.96 (Tingkat keyakinan bahwa 95% hasil penelitian mencakup parameter populasi sebenarnya).

P = Maksimal estimasi = 0.5 (asumsi konservatif tanpa data awal, memberikan estimasi jumlah sampel terbesar)

d = Alpha (0.10) atau sampling error = 10 % (tingkat kesalahan yang diterima, dengan perbedaan maksimum 10% dari populasi sebenarnya).

Maka :

$$n = \frac{Z^2 x P (1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1.962 x 0.5 (1 - 0.5)}{0.012}$$

$$= 96.04$$

Adapun alasan peneliti menggunakan Persamaan Lemeshow ialah karena populasi tak terhingga, yang mana dalam kasus penelitian dengan populasi yang tidak diketahui secara pasti atau sangat besar (misalnya pengguna aplikasi Threads di suatu daerah), metode Lemeshow sangat cocok. Persamaan ini dirancang untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan untuk memberikan representasi yang akurat dari populasi yang besar dan tak terhingga, sehingga lebih umum digunakan daripada metode yang bergantung pada ukuran populasi terbatas. Metode Lemeshow lebih sederhana dan sering digunakan ketika populasi tidak diketahui atau tak terhingga. Metode lain, seperti metode Slovin, cenderung digunakan saat ukuran populasi diketahui secara pasti, namun Lemeshow memberikan estimasi yang lebih aman dalam penelitian dengan populasi besar atau yang tidak teridentifikasi secara jelas.

D. Penentuan Populasi dan Sampel

Populasi mengacu pada area generalisasi yang meliputi objek atau subjek dengan jumlah dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan. Pada penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah pengguna aplikasi Threads.

Sampel merupakan bagian dari keseluruhan populasi yang mencerminkan karakteristik. Penelitian ini menggunakan teknik non-probability sampling, yakni purposive sampling, ialah teknik yang menggunakan pertimbangan diri pribadi secara sengaja dalam memilih anggota populasi yang dianggap sesuai untuk memberikan informasi yang dibutuhkan. Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini ialah pengguna aktif aplikasi Threads di Pekanbaru dan pengguna yang berusia 17-26 tahun, karena mereka lebih sering berinteraksi dengan aplikasi, sehingga pengalaman pengguna dan tingkat kegunaan dapat diukur lebih akurat. Pengguna aktif memahami fitur, fungsionalitas, dan masalah yang mungkin muncul, sehingga dapat memberikan umpan balik yang relevan terkait kemudahan penggunaan, daya tarik, dan kegunaan aplikasi. Fokus pada pengguna aktif diharapkan menghasilkan data yang representatif dan kesimpulan yang valid serta dapat diandalkan.

E. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan metode kuantitatif melalui penyebaran kuesioner. Kuesioner ini disebarkan secara online menggunakan Google Form kepada pengguna aplikasi Threads. Kuesioner menggunakan skala Likert 5 poin (1 = Sangat Setuju, 2 = Setuju, 3 = Netral, 4 = Tidak Setuju, 5 = Sangat Tidak Setuju) untuk SUS dan skala 7 poin untuk UEQ. Pertanyaan dalam kuesioner UEQ dan SUS telah disusun dan siap digunakan untuk penelitian.

Dalam pelaksanaannya, persetujuan partisipan dan perlindungan data diatur dengan jelas untuk memastikan kepatuhan terhadap etika penelitian. Sebelum mengisi kuesioner, partisipan akan menerima informasi mengenai tujuan penelitian, hak-hak mereka, serta jaminan kerahasiaan data pribadi. Persetujuan partisipan akan diperoleh melalui secara eksplisit melalui pernyataan Informed Consent yang disertakan di awal kuesioner. Data yang dikumpulkan akan dijaga kerahasiaannya dan hanya digunakan untuk penelitian, dengan hasil disajikan secara anonim guna melindungi identitas partisipan.

F. Pengolahan Data

1. Setelah mendapatkan data dari kuesioner yang disebar, data dikelompokkan menggunakan Microsoft Excel, setelah itu dilakukan Uji validitas dan reliabilitas menggunakan SPSS yang dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen atau kuesioner yang digunakan dalam penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur (validitas) dan memberikan hasil yang konsisten atau stabil ketika diulang dalam kondisi yang sama (reliabilitas).
2. Selanjutnya dilakukan pengelompokan data sesuai dengan skala 5 poin skala likert untuk SUS dan 7 poin skala likert untuk UEQ. Setelah itu diinputkan kedalam tools excel UEQ dan SUS.
3. Setelah data hasil dari kuesioner diinput kedalam tools excel UEQ dan SUS, hasil perhitungan diperoleh. Hasil perhitungan ini kemudian dianalisis untuk memahami pengalaman pengguna terhadap aplikasi Threads. Analisis akan menjelaskan hasil dari perhitungan UEQ dan SUS yang telah dihasilkan oleh tools tersebut.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian disajikan dalam bentuk data kuantitatif yang diperoleh dari kuesioner User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS), diikuti dengan analisis yang menginterpretasikan makna dari data tersebut. Pembahasan akan fokus pada bagaimana hasil ini berkaitan dengan tujuan penelitian serta bagaimana temuan ini memberikan wawasan baru atau menguatkan pemahaman yang ada terkait dengan pengalaman pengguna aplikasi Threads.

A. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji validitas dilakukan dengan membandingkan nilai r tabel dan r hitung. Untuk menemukan r tabel, $df = N - 2$, di mana N adalah jumlah sampel. Nilai r tabel pada penelitian ini adalah 0,2006 karena sampelnya berjumlah 96, dan r tabel nya adalah $df = 96 - 2$, yaitu 94.

TABEL II
 UJI VALIDITAS SUS

Item	r Hitung	r Tabel	Ket
Q1	0,812	0,2006	Valid
Q2	0,528	0,2006	Valid
Q3	0,741	0,2006	Valid
Q4	0,611	0,2006	Valid
Q5	0,715	0,2006	Valid
Q6	0,603	0,2006	Valid
Q7	0,81	0,2006	Valid
Q8	0,645	0,2006	Valid
Q9	0,731	0,2006	Valid
Q10	0,777	0,2006	Valid

Pada tabel 2 hasil uji validitas SUS menunjukkan bahwa setiap pertanyaan (item) dalam kuesioner telah diuji dan dinyatakan valid, Nilai r hitung dari setiap pertanyaan dibandingkan dengan r table sebesar 0,2006 yang merupakan nilai batas minimum untuk menguji validitas. Berdasarkan hasil uji, setiap pertanyaan dari Q1 hingga Q10 memiliki nilai r hitung yang lebih besar dari r table, sehingga pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

TABEL III
 Uji VALIDITAS UEQ

Item	r Hitung	r Tabel	Ket
Q1	0,776	0,2006	Valid
Q2	0,695	0,2006	Valid
Q3	0,492	0,2006	Valid
Q4	0,476	0,2006	Valid
Q5	0,457	0,2006	Valid
Q6	0,676	0,2006	Valid
Q7	0,69	0,2006	Valid
Q8	0,713	0,2006	Valid
Q9	0,435	0,2006	Valid
Q10	0,512	0,2006	Valid
Q11	0,707	0,2006	Valid
Q12	0,422	0,2006	Valid
Q13	0,675	0,2006	Valid
Q14	0,698	0,2006	Valid
Q15	0,62	0,2006	Valid
Q16	0,715	0,2006	Valid
Q17	0,425	0,2006	Valid
Q18	0,477	0,2006	Valid
Q19	0,505	0,2006	Valid
Q20	0,663	0,2006	Valid
Q21	0,463	0,2006	Valid
Q22	0,659	0,2006	Valid
Q23	0,547	0,2006	Valid
Q24	0,451	0,2006	Valid
Q25	0,412	0,2006	Valid
Q26	0,598	0,2006	Valid

Data dari Tabel 3 menunjukkan bahwa r hitung lebih besar dari r tabel, jadi semua pertanyaan dalam kuesioner adalah valid. Untuk mengetahui reliabilitas, gunakan rumus Cronbach's Alpha. Jika nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,7, realibilitas dianggap konsisten.

TABEL IV
 RELIABILITAS UEQ

Cronbach's Alpha	Alpha	Ket
0,923	0,70	Konsisten

TABEL V
 RELIABILITAS SUS

Cronbach's Alpha	Alpha	Ket
0,884	0,70	Konsisten

Hasil uji reliabilitas menggunakan Cronbach's Alpha pada Tabel 4 dan 5 menunjukkan bahwa alat penelitian memiliki tingkat konsistensi yang sangat tinggi. Pada hasil pertama, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,923, jauh di atas batas minimum 0,70, menunjukkan bahwa instrumen penelitian memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi dan konsisten dalam mengukur variabel penelitian. Pada hasil kedua, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,884, juga jauh di atas ambang batas 0,70, Oleh karena itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa yang digunakan dapat diandalkan untuk menghasilkan data yang akurat dan konsisten, dan mereka layak untuk digunakan dalam penelitian tambahan.

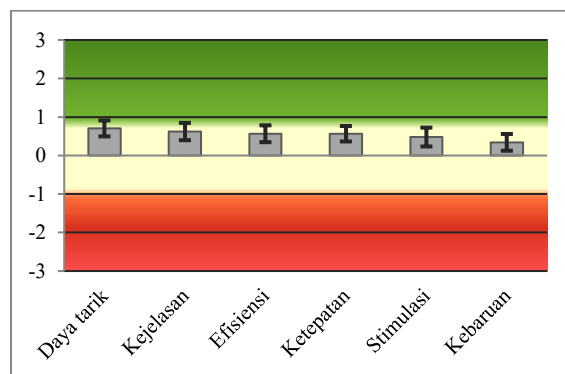
B. Hasil Pengukuran User Experience Questionnaire (UEQ)

Data dari semua responden dimasukkan ke dalam sheet Excel. Setelah data dimasukkan, metode UEQ akan dihitung dan diubah menjadi rentang nilai dari -3 hingga +3. Nilai dengan angka -3 menunjukkan nilai yang paling negatif, dan nilai dengan angka +3 menunjukkan nilai yang paling positif. Hasil perhitungan dari alat analisis data akan memberikan kesimpulan untuk setiap skala penilaian. Jika hasil dari setiap variabel pada kuesioner UEQ mencapai rata-rata sebesar 0,8 menunjukkan bahwa setiap variabel menerima penilaian yang positif, jika nilai rata-ratanya antara -0,8 dan 0,8, maka menunjukkan penilaian yang netral, dan jika nilai rata-ratanya kurang dari 0,8, itu menunjukkan penilaian yang negatif.

TABEL VI
 RATA-RATA IMPRESI DAN VARIAN

Skala	Mean	Variance
Daya Tarik	0,703	1,08
Kejelasan	0,622	1,26
Efisiensi	0,565	1,20
Ketepatan	0,565	1,01
Stimulasi	0,479	1,50
Kebaruan	0,341	1,18

Tabel 6 menunjukkan hasil analisis enam aspek pengalaman pengguna berdasarkan skala "Mean" dan "Variance". Aspek Daya Tarik menerima nilai tertinggi (0,703) dan nilai terendah (1,08), menunjukkan bahwa pengguna umumnya merasa tertarik dengan aplikasi Threads. Selain itu, kejelasan dan efisiensi menerima penilaian yang cukup baik, dengan nilai mean masing-masing (0,622 dan 0,565), tetapi aspek Stimulasi dan Kebaruan menerima nilai yang lebih rendah, masing-masing (0,479 dan 0,341), menunjukkan bahwa pengguna merasa kurang terstimulasi dan tidak melihat banyak inovasi dalam aplikasi. Meskipun variasi persepsi pengguna cukup besar, terutama pada Stimulasi yang memiliki varian tertinggi (1,50).



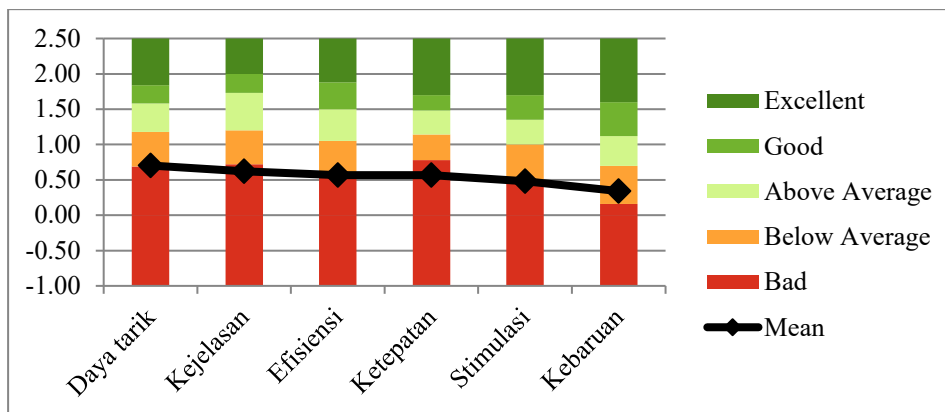
Gambar 3. Grafik Rata-rata

Dapat dilihat pada Gambar 3 skor rata-rata untuk variabel Daya Tarik dan Ketepatan cenderung positif, sementara skor untuk variabel Stimulasi dan Kebaruan cenderung netral hingga negatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bagaimana pengguna memberikan umpan balik terhadap berbagai aspek aplikasi.

TABEL VII
 PERBANDINGAN HASIL SET DATA BENCHMARK

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,70	Below average	50% of results better, 25% of results worse
Kejelasan	0,62	Bad	In the range of the 25% worst results
Efisiensi	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	0,57	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	0,48	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0,34	Below Average	50% of results better, 25% of results worse

Hasil perbandingan evaluasi aplikasi berdasarkan beberapa skala terhadap data benchmark ditunjukkan dalam Tabel 7. Untuk skala "Daya Tarik", yang memiliki rata-rata 0,70, hasilnya berada di bawah rata-rata, yang berarti setengah dari hasilnya lebih baik dan setengahnya lebih buruk. Untuk skala Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi, masing-masing memiliki rata-rata 0,34 dan berada di bawah rata-rata, dengan setengah dari hasil Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa aplikasi tersebut memiliki hasil yang relatif buruk dibandingkan dengan standar benchmark, sehingga diperlukan perbaikan dalam berbagai aspek.



Gambar 4. Diagram Benchmark UEQ

Diagram benchmark UEQ menunjukkan perbandingan skor rata-rata (mean) untuk berbagai aspek aplikasi, termasuk Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Skor rata-rata untuk setiap aspek berada di antara Below Average dan Bad, dengan Daya Tarik menerima skor terbaik di kategori Bad, sedangkan Kebaruan menerima skor terendah di kategori Bad. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi memerlukan perbaikan besar untuk meningkatkan pengalaman pengguna, terutama dalam hal stimulasi dan pembaruan.

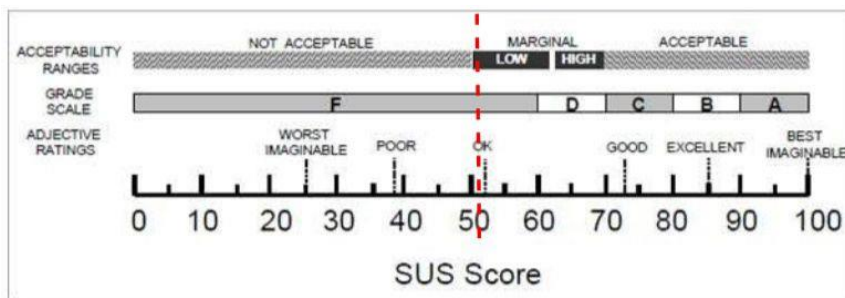
C. Hasil Pengukuran System Usability Scale (SUS)

Setelah mengumpulkan data dari 96 pengguna aplikasi Threads melalui kuesioner, hasil kuesioner dianalisis dengan menggunakan rumus interval kelas dan perhitungan nilai rata-rata untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap aplikasi tersebut. Penilaian dilakukan berdasarkan variabel-variabel dalam System Usability Scale (SUS). Sebelum menerapkan metode SUS, data yang diperoleh diolah untuk menentukan total skor. Untuk pernyataan bernomor ganjil, perhitungan dilakukan dengan rumus $(x_i - 1)$ untuk pernyataan bernomor ganjil, dan rumus $(5 - x_i)$ untuk pernyataan bernomor genap, di mana x_i adalah angka yang dipilih responden pada skala Likert. Selanjutnya, hasil dari setiap pernyataan dijumlahkan dan dikalikan dengan faktor 2,5. Skor dari masing-masing responden kemudian dijumlahkan untuk mendapatkan nilai total.

TABEL VIII
HASIL SKOR SUS

Resp	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jmlah	Skor SUS
1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	25	62,5
2	1	0	3	0	2	0	0	1	1	1	8	20
3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	35	87,5
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	27	67,5
5	3	3	4	4	4	3	4	3	4	0	32	80
6	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	21	52,5
7	2	3	3	2	3	3	2	1	2	0	21	52,5
8	1	3	2	4	1	3	4	3	4	3	25	62,5
9	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	22	55
10	4	2	4	3	4	3	3	3	1	2	27	67,5
...
96	1	3	1	3	1	4	0	3	1	4	17	42,5

$$\text{Skor rata-rata SUS } \frac{\sum x}{n} = 51.325$$



Gambar. 5. Skor SUS Bangor

Berdasarkan hasil tersebut, data nilai rata-rata diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi skor SUS dari Bangor, sebagaimana terlihat pada Gambar 5. Hasil satisfaction yang didapatkan, tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Threads adalah 51.325. Skala System Usability Scale (SUS), dengan skor berkisar antara 0 hingga 100. Skor di bawah 50 dianggap "Not Acceptable," menunjukkan kegunaan yang sangat buruk, sedangkan skor antara 50 hingga 70 adalah "Marginal," yang berarti kegunaan berada di bawah rata-rata atau memerlukan perbaikan. Skor di atas 70 dianggap "Acceptable," menunjukkan produk memiliki kegunaan yang baik hingga sangat baik.

Skala ini juga dikaitkan dengan penilaian subyektif, di mana skor di bawah 50 dikategorikan sebagai "Poor" atau buruk, sedangkan skor di atas 70 digambarkan sebagai "Good" atau baik. Skor sekitar 50 menunjukkan kegunaan yang marginal atau rata-rata, menandakan perlunya perbaikan dalam desain produk. Garis merah di skor 50 menandai batas antara kategori yang tidak dapat diterima dan yang dapat diterima, menyoroti pentingnya mencapai setidaknya skor di atas 70 untuk dianggap baik.

Garis merah di Tengah menunjukkan posisi pada skor 50, yang merupakan batas antara "Poor" dan "OK" dalam skala adjektif, serta "F" dan "D" dalam skala nilai. Skor 50 dianggap sebagai nilai yang marginal dan mungkin membutuhkan perbaikan signifikan dalam aspek kegunaan. Sehingga dapat dikatakan bahwa aspek satisfaction pada aplikasi Threads belum dapat diterima karena dianggap memiliki masalah kegunaan yang signifikan dan masih memerlukan perbaikan sebelum dapat diterima secara luas oleh pengguna.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi mengenai pengalaman pengguna dan menilai tingkat kegunaan (usability) dari aplikasi Threads. Penelitian ini mengevaluasi pengalaman pengguna dan tingkat kegunaan aplikasi Threads berdasarkan pengguna yang berdomisili di Pekanbaru. Hasil pengukuran menggunakan UEQ menunjukkan bahwa Threads memiliki skor rendah dalam daya tarik (0,70), kejelasan (0,62), efisiensi (0,57), ketepatan (0,57), stimulasi (0,48), dan kebaruan (0,34), yang menempatkan aplikasi Threads di bawah rata-rata atau dalam 25% hasil terburuk. Selain itu, hasil pengukuran SUS tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Threads dengan skor 51,325 pada skala System Usability Scale (SUS) menunjukkan bahwa aplikasi ini berada dalam kategori "Marginal" atau "OK". Meskipun sedikit di atas batas "Not Acceptable", skor ini mengindikasikan bahwa kegunaan aplikasi masih berada di bawah rata-rata dan memerlukan perbaikan signifikan. Skor ini menunjukkan bahwa aplikasi Threads memiliki masalah kegunaan yang signifikan dan belum dapat diterima secara luas oleh pengguna. Untuk dianggap baik, aplikasi ini perlu mencapai skor di atas 70, yang menandakan kegunaan yang lebih baik dan lebih memuaskan bagi pengguna. Threads perlu meningkatkan desain antarmuka, kejelasan, efisiensi, dan inovasi untuk memperbaiki pengalaman pengguna. Perbaikan ini penting agar aplikasi lebih menarik dan dapat diterima secara luas oleh pengguna. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya dapat melakukan cakupan penelitian diperluas melampaui wilayah Pekanbaru. Dengan memperluas area penelitian, dapat diperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai penggunaan dan pengalaman pengguna aplikasi Threads. Hal ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana faktor-faktor local mempengaruhi interaksi dan kepuasan pengguna, serta memberikan informasi yang lebih akurat bagi pengembangan aplikasi di tingkat nasional atau global.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Rohmah and M. Ary, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pinjaman Online Menggunakan Metode Usability Testing Dan User Experience Questionnaire (Studi kasus : pada Akulaku dan Kredivo Indonesia) Departemen Sistem Informasi , Fakultas Teknologi Informasi , Industri

- keuanga,” vol. 13, no. 1, 2021.
- [2] S. Aisyah, E. Saputra, N. Evriyan Rozanda, and T. Khairil Ahsyar, “Evaluasi Usability Website Dinas Pendidikan Provinsi Riau Menggunakan Metode System Usability Scale,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 2, pp. 125–132, 2021.
- [3] N. Tri *et al.*, “Analisis User Experience Pada Layanan Telekomunikasi Operator Seluler Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *Digit. Transform. Technol.*, vol. 3, no. 1, pp. 49–57, 2023, [Online]. Available: <https://doi.org/10.47709/digitech.v3i1.2391>
- [4] D. S. Fitriansyah and R. Riwinoto, “Analisis User Experience Web halal Batam Di Pusat Kajian Halal Politeknik Negeri Batam Menggunakan User Experience,” *J. Appl. Multimed. Netw.*, vol. 5, no. 2, pp. 67–76, 2021, doi: 10.30871/jamn.v5i2.3768.
- [5] B. Laugwitz, T. Held, and M. Schrepp, “Construction and Evaluation of a User Experience Questionnaire. HCI and Usability for Education and Work.,” *Lncs*, vol. 5298, no. 4, p. 2007, 2007.
- [6] N. Nurzaman, N. Suarna, and W. Prihartono, “Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Threads Di Google Playstore Menggunakan Algoritma Naïve Bayes,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 8, no. 1, pp. 967–974, 2024, doi: 10.36040/jati.v8i1.8708.
- [7] I. N. S. W. Wijaya, P. P. Santika, I. B. A. I. Iswara, and I. N. A. Arsana, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna PaTik Bali dengan Metode User Experience Questionnaire (UEQ),” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 217–226, 2021, doi: 10.25126/jtiik.2020762763.
- [8] W. Buana and B. N. Sari, “Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course,” *DoubleClick J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, p. 91, 2022, doi: 10.25273/doubleclick.v5i2.11669.
- [9] T. Khairil Ahsyar, U. Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, J. H. Soebrantas Panam No, and R. -Indonesia, “Evaluasi Usability Sistem Informasi Akademik SIAM Menggunakan Metode Heuristic Evaluation,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. Komun. dan Ind.*, vol. 0, no. 0, pp. 163–170, 2019, [Online]. Available: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/SNTIKI/article/view/7953>
- [10] M. A. Romli, “Analisis dan Evaluasi Pengalaman Pengguna Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) Pada Sistem Informasi Akademik Perguruan Tinggi,” *Explore*, vol. 12, no. 1, pp. 50–56, 2021, [Online]. Available: <https://utmmataram.ac.id/ojs/index.php/explore/article/view/526>
- [11] J. Manajemen, S. Informasi, A. L. Dyayu, and H. Yani, “Evaluasi Usability Aplikasi PeduliLindungi Menggunakan Metode Usability Testing dan System Usability Scale (SUS) Jurnal Manajemen Teknologi dan Sistem Informasi (JMS),” vol. 3, pp. 395–404, 2023.
- [12] I. Larasati, A. N. Yusril, and P. Al Zukri, “Systematic Literature Review Analisis Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Mobile,” *Sistemasi*, vol. 10, no. 2, p. 369, 2021, doi: 10.32520/stmsi.v10i2.1237.
- [13] I. N. T. A. Putra, K. S. Kartini, P. W. Aditama, and S. P. Tahalea, “Analisis Sistem Informasi Eksekutif Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ),” *Int. J. Nat. Sci. Eng.*, vol. 5, no. 1, pp. 25–29, 2021, doi: 10.23887/ijnse.v5i1.29289.
- [14] J. R. Lewis and J. Sauro, *Usability and User Experience: Design and Evaluation*, no. August 2021. 2021. doi: 10.1002/9781119636113.ch38.
- [15] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “Items of the short version of the User Experience Questionnaire (UEQ),” *Ueq*, p. 1, 2022, [Online]. Available: https://www.ueq-online.org/Material/UEQS_Items.pdf
- [16] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “Design and Evaluation of a Short Version of the User Experience Questionnaire (UEQ-S),” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 6, p. 103, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.09.001.
- [17] R. Fasabuma, H. Tolle, and S. H. Wijoyo, “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ) dan Heuristic Evaluation (HE),” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 4, pp. 1324–1332, 2020.
- [18] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, “Pengujian Usability Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode System Usability Scale (Sus),” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–7, 2022, doi: 10.31326/sistek.v4i2.1326.
- [19] T. K. Ahsyar, Hasanah, and Syaifullah, “Analisis Usability Integrated Academic Information System Menggunakan Metode Use Questionnaire,” *Semin. Nas. Teknol. Informasi, Komun. dan Ind.*, no. November, pp. 49–54, 2019.
- [20] R. D. Darmawan and H. Rohman, “Peningkatan Performa Pengalaman Pengguna Aplikasi Seluler Ajaib dengan Pendekatan Design Thinking dan Pengujian A/B: Studi Kasus UX Terhadap Ajaib - Platform Investasi Daring,” *J. Inform. dan Rekayasa Perangkat Lunak*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2022, doi: 10.36499/jinrpl.v4i1.4762.
- [21] H. Al Rosyid, D. P. Rakhmadani, and S. D. Alika, “Evaluasi Usability pada Aplikasi OVO Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS),” *JURIKOM (Jurnal Ris. Komputer)*, vol. 9, no. 6, p. 1808, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i6.5073.
- [22] A. Hinderks, M. Schrepp, F. J. Domínguez Mayo, M. J. Escalona, and J. Thomaschewski, “Developing a UX KPI based on the user experience questionnaire,” *Comput. Stand. Interfaces*, vol. 65, pp. 38–44, 2019, doi: 10.1016/j.csi.2019.01.007.
- [23] G. Permata Putra and M. N. Al Azam, “Analisis Usability Dan User Experience Pada Aplikasi Musea Ar Dengan Metode System Usability Scale Dan User Experience Questionnaire,” *JATI (Jurnal Mhs. Tek. Inform.*, vol. 7, no. 3, pp. 2063–2070, 2023, doi: 10.36040/jati.v7i3.7043.
- [24] A. W. Cowley, “IUPS--a retrospective.,” *Physiologist*, vol. 49, no. 3, pp. 171–173, 2006.
- [25] M. Schrepp, A. Hinderks, and J. Thomaschewski, “Construction of a Benchmark for the User Experience Questionnaire (UEQ),” *Int. J. Interact. Multimed. Artif. Intell.*, vol. 4, no. 4, p. 40, 2017, doi: 10.9781/ijimai.2017.445.