



ANALISIS USER EXPERIENCE PADA APLIKASI THREADS MENGGUNAKAN METODE USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE (UEQ)

Indah Tri Handayani^{a*}, Hafidzah^b, Uppit Yuliani^c

^aIlmu Komputer dan Teknologi Informasi, t_handayani@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^bIlmu Komputer dan Teknologi Informasi, hafidzah@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

^cIlmu Komputer dan Teknologi Informasi, uppetney@staff.gunadarma.ac.id, Universitas Gunadarma

ABSTRACT

This research aims to analyze the User Experience in the Threads application through the application of the User Experience Questionnaire (UEQ) method. User Experience (UX) is how users interact with a product or service offered by a company or organization. The role of users certainly greatly influences the success of an application. The Threads app is a social media app that launched on July 5, 2023, but its user experience has not been explored much. The UEQ method is used to measure various aspects of user experience, including Attractiveness, Clarity, Efficiency, Appropriateness, Stimulation, and Novelty. The research was carried out by distributing questionnaires that had been created using Google Form and then processing the data results using the Data Analysis Tool. UEQ analysis results provide deep insight into how users interact with Threads applications and how certain aspects of the user experience can be improved. Of the 6 UEQ assessment scales, the results of this research are that there are 4 scales with "Bad" results in Attractiveness, Efficiency, Accuracy, and Stimulation. Then, there is a scale with "Below Average" results in Clarity. And there is a scale with "Above Average" results in Recency. This indicates that the Threads application has a poor benchmark level. The results of the User Experience (UX) analysis show that users feel less satisfied when using the Threads social media application.

Keywords: Threads, User Experience, UEQ

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis User Experience pada aplikasi Threads melalui penerapan metode User Experience Questionnaire (UEQ). User Experience (UX) adalah bagaimana pengguna berinteraksi dengan suatu produk atau layanan yang ditawarkan oleh perusahaan atau organisasi. Peran para pengguna tentu sangat mempengaruhi keberhasilan suatu aplikasi. Aplikasi Threads adalah sebuah aplikasi media sosial yang diluncurkan pada tanggal 5 Juli 2023, tetapi pengalaman penggunaannya belum banyak dieksplorasi. Metode UEQ digunakan untuk mengukur berbagai aspek pengalaman pengguna, termasuk Daya tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, dan Kebaruan. Penelitian dilakukan dengan menyebarkan kuesioner yang telah dibuat menggunakan Google Form lalu mengolah hasil data dengan menggunakan Data Analysis Tool. Hasil analisis UEQ memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi Threads dan bagaimana aspek-aspek tertentu dari pengalaman pengguna dapat ditingkatkan. Dari 6 skala penilaian UEQ, hasil dari penelitian ini adalah terdapat 4 skala dengan hasil "Bad" pada Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi. Kemudian, terdapat skala dengan hasil "Below Average" pada Kejelasan. Serta terdapat skala dengan hasil "Above Average" pada Kebaruan. Ini mengindikasikan bahwa aplikasi Threads memiliki tingkat benchmark yang kurang baik. Hasil analisis User Experience (UX) menunjukkan bahwa pengguna merasa kurang puas dalam menggunakan aplikasi media sosial Threads.

Kata Kunci: Proses Manufaktur, Material SS400 dan ST 37, Bracket Assy, Bulldozer.

1. PENDAHULUAN

Threads merupakan aplikasi media sosial dimana penggunaannya dapat dengan mudah berinteraksi dengan antar manusia dari seluruh dunia. Aplikasi ini menawarkan pengguna untuk memposting dan berbagi teks, gambar, dan video, serta berinteraksi dengan postingan pengguna lain melalui balasan, repost, dan like. Aplikasi ini dapat diunduh melalui platform Google Play Store untuk pengguna perangkat Android dan Apps Store untuk pengguna perangkat iOS.

User experience (UX) merupakan pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk atau teknologi. Untuk memenuhi kebutuhan pengembangan suatu produk atau teknologi dibutuhkan UX sebagai pembelajaran yang ditujukan untuk pengguna (manusia).

Dalam faktor penggunaan aplikasi Threads, terdapat beberapa faktor alasan mengapa penggunaan aplikasi Threads lebih baik daripada aplikasi multimedia lainnya. Faktor itu diantara lainnya adalah faktor internal dan faktor eksternal. Secara eksternal, Threads merupakan aplikasi media sosial yang menarik karena menjadi pilihan pertama banyak orang ketika mencari informasi. Namun, secara internal diperlukan faktor-faktor mengapa pengguna memutuskan memakai aplikasi Threads. Sehingga, dalam penggunaan aplikasi Threads tidak akan lepas dari beberapa keluhan pada pengalaman pengguna menggunakan aplikasi ini.

Keluhan pengguna terhadap pemakaian aplikasi Threads bisa terdapat beragam jenis keluhan. Misal, Pengguna tidak bisa mencari percakapan sesuai keyword dan tagar belum berfungsi. Oleh karena itu, pengguna tidak dapat mencari informasi yang diinginkan melalui fitur search bar. Sehingga, hal ini dapat berpengaruh terhadap User Experience yang diberikan Threads.

Dalam hal ini dibutuhkan adanya penelitian untuk menunjukkan bahwa Threads dapat memenuhi standar User Experience. Pengalaman pengguna dibutuhkan dalam penelitian ini untuk menentukan keberhasilan atau kegagalan desain User Experience. Penelitian ini lebih kepada apa yang diketahui dan dialami pengguna tentang produk yang digunakan

Dengan merujuk pada permasalahan tersebut, sebuah penelitian dilaksanakan untuk memahami tingkat kepuasan pengguna terhadap platform Threads melalui penelitian dengan judul “Analisis Pengalaman Pengguna (User Experience) Pada Aplikasi Threads Menggunakan Metode User Experience Questionnaire (UEQ)”.

Ruang Lingkup

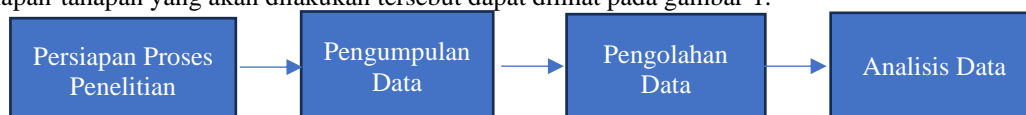
Isi dari penulisan ilmiah ini membahas tentang analisis user experience pada aplikasi Threads. Sehingga, dalam penulisan ini hanya dibatasi pada objek penelitian adalah aplikasi media sosial Threads, dengan pengumpulan data yang dilakukan dalam bentuk kuisioner dengan menggunakan google form yang disebarakan secara online kepada responden pengguna aktif aplikasi Threads dengan jumlah responden pengguna aplikasi media sosial Threads yang di kumpulkan sebanyak 150 responden

Tujuan Penulisan

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan, tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis tingkat kepuasan pengguna aplikasi Threads untuk mengetahui bahwa Threads dapat memenuhi standar operasi kebutuhan pengguna atau tidak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan evaluasi bagi pihak aplikasi Threads sehingga kedepannya dapat mengatasi kekurangan pada aplikasi dan meningkatkan pelayanannya.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan ini dilakukan secara dijalankan dengan sistematis dan terstruktur untuk memastikan hasilnya dapat dipahami dengan mudah. Penelitian ini menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). Tahapan-tahapan yang akan dilakukan tersebut dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Persiapan Proses Penelitian

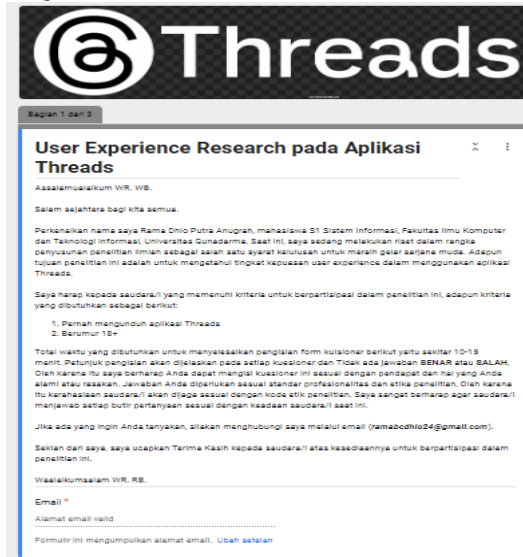
Pada tahap persiapan proses penelitian ini meliputi memilih objek yang akan diteliti yakni aplikasi Threads dengan mempersiapkan kuesioner yang diperlukan untuk tahap evaluasi. Kuesioner ini disusun melalui platform Google Form dengan tujuan mengukur tingkat pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi Threads. Terdapat total 26 pernyataan yang akan diajukan dengan skala penilaian 7 poin.

Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data ini akan melakukan proses pengumpulan data dari awal hingga akhir. Hal pertama yang harus dilakukan yakni menentukan responden dari pengguna aktif aplikasi Threads untuk bertujuan supaya data yang terkumpul berdasarkan pengalaman pribadi para responden.

Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah menyebarkan kuesioner yang telah dibuat menggunakan Google Form kepada para responden. Pada kesempatan kali ini, kuesioner disebarakan melalui media sosial seperti WhatsApp dan Instagram. Google Form kuesioner ini dibagi menjadi 3 format bagian yakni bagian pertama yang berupa pembuka dan verifikasi ketersediaan responden untuk mengisi kuesioner. Kemudian, pada bagian kedua berupa identitas responden serta pertanyaan mengenai responden merupakan pengguna

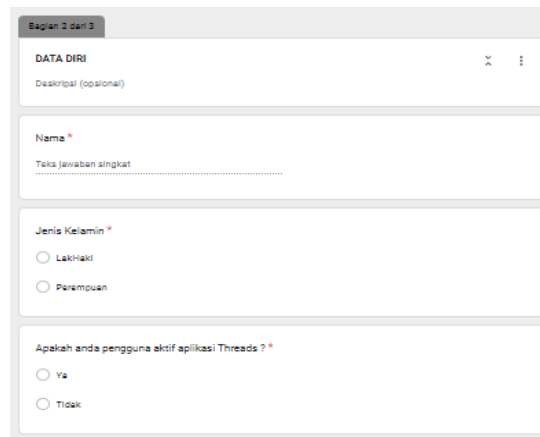
aktif aplikasi Threads atau tidak. Terakhir pada bagian ketiga berisi petunjuk pengisian kuesioner dan 26 butir pertanyaan User Experience Questionnaire.



Gambar 2. Bagian Pertama Tampilan Kuesioner Aplikasi Threads

Pada bagian kedua ini berisi identitas responden dan data yang dibutuhkan adalah seperti:

1. Nama : untuk mengetahui nama dari para responden
2. Jenis Kelamin : untuk mengetahui jenis kelamin responden
3. Pengguna aktif atau tidak pada aplikasi Threads. Responden diharuskan untuk pernah mengunduh aplikasi threads, tetapi diutamakan responden merupakan pengguna aktif untuk membandingkan banyak pengguna aktif dengan pengguna pasif. Hal ini sangat penting untuk proses penelitian bisa berjalan



Gambar 3. Bagian Identitas Responden

Bagian ketiga terdapat petunjuk pengisian kuesioner dan 26 butir pertanyaan yang berguna untuk proses pengukuran pengalaman pengguna pada aplikasi Threads. Di setiap pertanyaan terdiri dari pasangan yang saling bertolak belakang secara makna dan bisa mempresentasikan produk dengan 7 skala penilaian yang mempunyai arti sangat berbeda.

Pengisian Kuesioner

Petunjuk Pengisian Kuesioner :

Kuesioner terdiri dari pasangan atribut bertolak belakang secara makna yang dapat mempresentasikan aplikasi Threads. Lingkarkan/lingkarkan yang berada diantara atribut mempresentasikan gradasi antar atribut yang bertolak belakang. Anda dapat mempresentasikan seberapa terhadap atribut yang ada dengan cara memilih lingkaran yang lebih dekat dengan pengalaman anda terhadap penggunaan aplikasi Threads.

Contoh :

Apakah desain yang ditampilkan pada aplikasi Threads Baik ?
Buruk (1) 2 3 4 5 6 7 Baik

Contoh diatas menyatakan bahwa telah terpilih kategori 1 yang berarti bahwa desain yang ditampilkan aplikasi Threads buruk dibandingkan baik.

Apakah pilihan fitur dan navigasi pada aplikasi Threads menyenangkan ? *

1 2 3 4 5 6 7
Menyusahkan Menyenangkan

Apakah tampilan fitur dan navigasi pada aplikasi Threads menggemblakan ? *

1 2 3 4 5 6 7
Tidak disukai Menggemblakan

Apakah desain yang ditampilkan pada aplikasi Threads baik ? *

1 2 3 4 5 6 7
Baik Buruk

Gambar 4. Bagian Ketiga Petunjuk dan Atribut Pertanyaan

Merancang Pengolahan Data

Pada tahap pengolahan data, data yang berhasil dikumpulkan dari hasil penyebaran kuesioner selanjutnya diolah menggunakan Data Analysis Tools (DAT). DAT dapat menyajikan perhitungan yang diperlukan untuk analisis data. Data hasil kuesioner tersebut dimasukkan ke dalam file DAT yang berformat Ms Excel. DAT dapat melakukan proses perhitungan nilai dari setiap atribut kueri untuk membuat bagan sehingga dapat memvisualisasikan hasil dan menghitung indikator statistik yang diperlukan untuk merumuskan data, termasuk nilai rata-rata (mean) untuk setiap atribut kueri.

Berikut tahapan dalam proses pengolahan data, diantaranya:

1. Analisis Koefisien Cronbach Alpha

Pada tahap awal, konsistensi jawaban setiap atribut pertanyaan diperiksa dengan Cronbach Alpha dari sudut pandang evaluasi. Jika koefisien Cronbach Alpha kecil, hal ini menunjukkan adanya kesalahan dalam interpretasi beberapa atribut pertanyaan. Jika nilai koefisien alpha sama dengan atau lebih besar dari 0,60 skala terbukti memiliki konsistensi tinggi jika semua atribut skala mengukur aspek yang sama dan atribut tersebut tidak mungkin disalahartikan dalam konteks tertentu dan jika koefisien alpha memiliki nilai yang kecil terdapat bukti bahwa responden mungkin salah mengartikan beberapa atribut skala. Ada beberapa aturan yang menerima nilai >0,60 atau > 0,70 sebagai penilaian yang cukup.

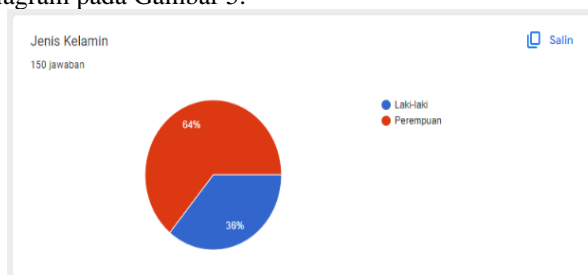
2. Pengajian hasil

Pada masing-masing atribut pertanyaan mempunyai skala penilaian dari -3 sampai +3. Dimana -3 menyatakan hasil yang negatif, 0 untuk netral dan +3 menyatakan hasil positif. Setiap aspek dibagi menjadi 3 strata yakni Attractiveness, Pragmatic Quality dan Hedonic Quality.

3. Penjabaran hasil berdasarkan atribut pertanyaan

Pengujian komperhensif dan detail menjadi tahap akhir. Hasil nilai yang didapat dari atribut pertanyaan dianalisis lebih lanjut dan dilakukan lebih detail sehingga membantu untuk mendapati aspek penilaian yang perlu dikembangkan.

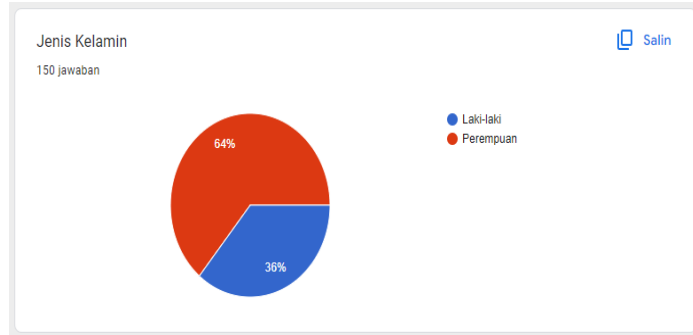
Proses penyebaran kuesioner kepada responden dilakukan pada tanggal 25 Juli 2023 dengan jumlah 150 responden. Berikut perbandingan responden pengguna aplikasi Threads berdasarkan jenis kelamin digambarkan dengan diagram pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan pada diagram Gambar 3.5 Hal tersebut menunjukkan bahwa dari 150 responden yang menggunakan aplikasi Threads, mayoritas responden adalah Perempuan berjumlah 96 responden (64%) sedangkan Laki- laki berjumlah 54 responden (36%).

Berikut nya yakni hasil dari jumlah responden yang aktif menggunakan aplikasi Threads, digambarkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Pengguna Aktif Aplikasi Threads

Berdasarkan pada diagram Gambar 6. Hal tersebut menunjukkan bahwa dari 150 responden yang menggunakan aplikasi Threads, mayoritas responden adalah pengguna aktif aplikasi Threads dengan jumlah sebanyak 118 responden (78,7%) sedangkan pengguna pasif (hanya pernah mengunduh aplikasi Threads) berjumlah 32 responden (21,3%).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data, tahap menganalisis data dimana data yang telah di inputkan kedalam DAT berikutnya dilakukan “Transformed Data” pada tab “DT” dimana skala di transformed dan disesuaikan dengan atribut pertanyaan yang diberikan. Skala penilaian +3 mewakili nilai positif dan -3 paling negatif

Kemudian, DAT akan melakukan proses perhitungan untuk tingkat UX dengan memanfaatkan perhitungan statistik UEQ. Akan tetapi dalam melihat hasil perhitungan diperlukan analisis terhadap data yang masuk. Proses analisis dilakukan dengan melihat reabilitas dan inkonsistensi dari data jawaban para responden.

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur sejauh mana alat ukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Uji reliabilitas menggunakan rumus korelasi Cronbach’s Alpha. Cronbach Alpha pada setiap aspek penilaian Attractiveness, Perspicuity, Efficiency, Dependability, Simulation, dan Novelty diperlukan untuk melihat hasil apakah data para responden konsisten. Menurut (Sugiyono, (2019:244)) sebuah variabel dikatakan reliabel jika mempunyai nilai di atas 0.6.

Inkonsistensi suatu data jawaban para responden dapat disebabkan oleh ketidakseriusan para responden dalam mengisi kuesioner atau kurangnya pemahaman responden terhadap setiap atribut pertanyaan yang diajukan. Penelitian yang dilakukan secara online rentan mengalami hal tersebut. Setiap atribut pertanyaan yang mengukur aspek UX yang sejenis harus memiliki jawaban yang sejenis pula.

Apabila terdapat perbedaan jelas (inkonsistensi dari jawaban dengan nilai critical >3) antara evaluasi UX yang sejenis, hal ini membuktikan terdapat masalah dalam pengisian jawaban. Jika hal ini terjadi, maka jawaban dari responden tersebut akan lebih baik dihapus.

Tabel 1. Hasil Skala Penilaian dari Cronbach Alpha

Daya tarik		Kejelasan		Efisiensi		Ketepatan		Stimulasi		Kebaruan	
Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation	Items	Correlation
1, 12	-0,53	2, 4	0,46	9, 20	0,35	8, 11	0,64	5, 6	0,34	3, 10	0,60
1, 14	-0,32	2, 13	0,55	9, 22	-0,62	8, 17	-0,54	5, 7	-0,48	3, 15	0,20
1, 16	-0,40	2, 21	0,23	9, 23	-0,34	8, 19	0,29	5, 18	0,18	3, 26	-0,04
1, 24	-0,05	4, 13	0,40	20, 22	0,47	11, 17	0,41	6, 7	0,52	10, 15	0,22
1, 25	0,06	4, 21	0,46	20, 23	0,64	11, 19	0,36	6, 18	0,47	10, 26	0,05
12, 14	0,53	13, 21	0,24	22, 23	0,20	17, 19	-0,22	7, 18	-0,15	15, 26	-0,15
12, 16	0,28	Average	0,39	Average	0,12	Average	0,15	Average	0,15	Average	0,14
12, 24	0,07	Alpha	0,72	Alpha	0,34	Alpha	0,42	Alpha	0,41	Alpha	0,40
12, 25	0,15	Alpha	0,63	Alpha	0,15	Alpha	0,25	Alpha	0,23	Conf. Int.	0,22
14, 16	0,56	Alpha (5%)	0,78	Alpha (5%)	0,49	Alpha (5%)	0,56	Alpha (5%)	0,54	Alpha (5%)	0,54
14, 24	0,16										
14, 25	0,28										
16, 24	0,27										
16, 25	0,14										
24, 25	0,58										
Average	0,12										
Alpha	0,44										
Alpha (5%)	0,29										
Alpha (5%)	0,57										

Ini menjelaskan bahwa skala penilaian pada aspek Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi, Kebaruan memiliki nilai reliabilitas yang tidak cukup tinggi karena memiliki nilai Cronbach Alpha <0,60. Sehingga, dari keenam aspek penilaian hanya aspek Kejelasan yang memiliki nilai yang reliabel.

Oleh karena itu, semua aspek penilaian yang tidak reliabel ini harus dihapuskan agar keseluruhan data menjadi reliabel. Penghapusan data tersebut menggunakan bantuan Inconsistencies Tools (Inkonsistensi Data) pada DAT. Hasil uji analisis inkonsistensi data dapat dilihat pada Tabel 3.8 – 3.11 untuk aplikasi Threads.

Tabel 2. Hasil Uji Skala Inkonsistensi

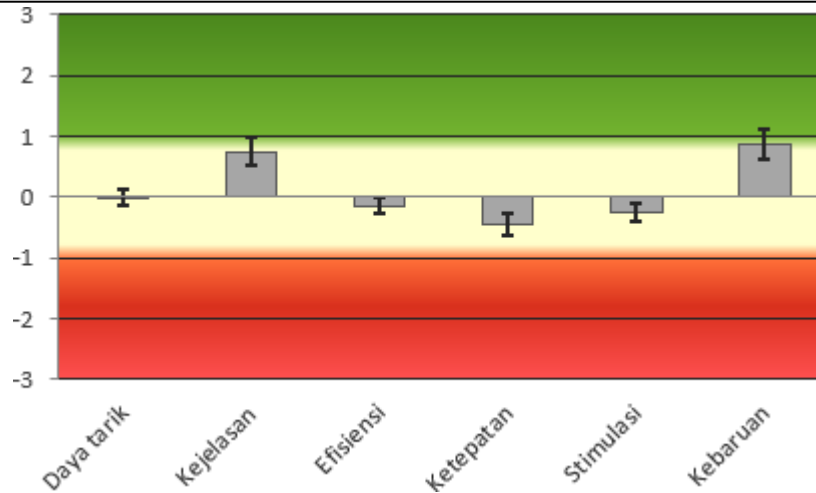
Scales with inconsistent answers						
Daya tarik	Kejelasan	Efisiensi	Ketepatan	Stimulasi	Kebaruan	Critical?
						0
		1		1		2
1		1	1	1	1	5
1	1	1		1	1	5
1		1		1		3
1		1	1	1	1	5
1		1	1	1	1	5
1		1	1	1	1	5
			1	1		2
1						1
1				1		2
1		1	1	1	1	5
1		1	1	1	1	5
				1	1	2
		1			1	2
1					1	2
1		1	1	1		4
1	1	1	1	1	1	6
1		1		1	1	4
1		1	1	1	1	5
1	1	1	1	1	1	6
						0
						0
1						1
1		1		1	1	4
1			1		1	3
1	1	1		1	1	5
1		1	1	1	1	5

Berikut adalah hasil perhitungan mean dan variance dari semua skor pertanyaan skala yang telah di kelompokkan. Mean adalah hasil penilaian rata-rata dari seluruh penilaian para responden yang telah dikelompokkan berdasarkan aspek penilaian UEQ. Variance menunjukkan perbedaan data dari hasil kuesioner.

Nilai rata-rata yang dihasilkan yakni bernilai -0.8 dan 0.8 adalah peringkat normal, nilai diatas 0.8 nilai positif dan nilai dibawah -0.8 nilai negatif. Sehingga dapat disimpulkan apabila aplikasi Threads mempunyai impresi rata-rata negatif (simbol panah warna kuning) dengan terdapat 2 impresi positif (warna hijau).

Tabel 3. Hasil rata-rata

UEQ Scales (Mean and Variance)		
Daya tarik	⇒ -0,003	0,26
Kejelasan	⇒ 0,750	0,77
Efisiensi	⇒ -0,140	0,23
Ketepatan	⇒ -0,445	0,48
Stimulasi	⇒ -0,245	0,30
Kebaruan	↑ 0,860	0,75



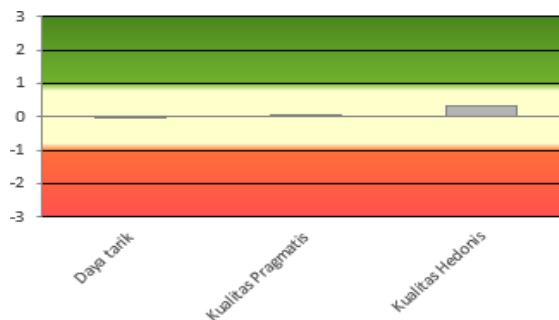
Gambar 7. Grafik Rata – rata Berdasarkan Skala

Pada Gambar 7. memaparkan hasil perhitungan dari mean dan variance yang telah dikonversi dalam bentuk grafik sehingga memudahkan dalam membaca hasil. Terlihat bahwa skala penilaian yakni Daya Tarik, Kejelasan, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi di gambarkan dengan bar kotak berada pada area kuning (netral). Sedangkan untuk skala lain yakni Kebaruan berada di area hijau (positif). Pada grafik tidak hanya tertampil bar yang mewakili setiap skala, terdapat juga bar berbentuk garis pada bagian tengah bar kotak yang wakili nilai confidence interval di setiap skala.

Pada Hasil perhitungan analisis dapat disajikan kedalam tiga aspek, yaitu Daya tarik yakni dimensi valensi murni, Kualitas pragmatis yakni aspek yang menunjukkan kualitas interaksi pengguna yang terkait dengan tugas ataupun tujuan, dan Kualitas hedonis yakni gambaran dari aspek yang berhubungan dengan kesenangan ketika menggunakan produk. Dimana hasil analisis UEQ untuk tampilan Daya tarik bernilai (0.00), Kualitas Pragmatis (0.06) dan Kualitas Hedonis (0.31). Dapat dilihat pada tabel 3.15.

Tabel 4. Hasil Mean dan Variance pada Setiap Kelompok UEQ

Pragmatic and Hedonic Quality	
Daya tarik	0,00
Kualitas Pragmatis	0,06
Kualitas Hedonis	0,31



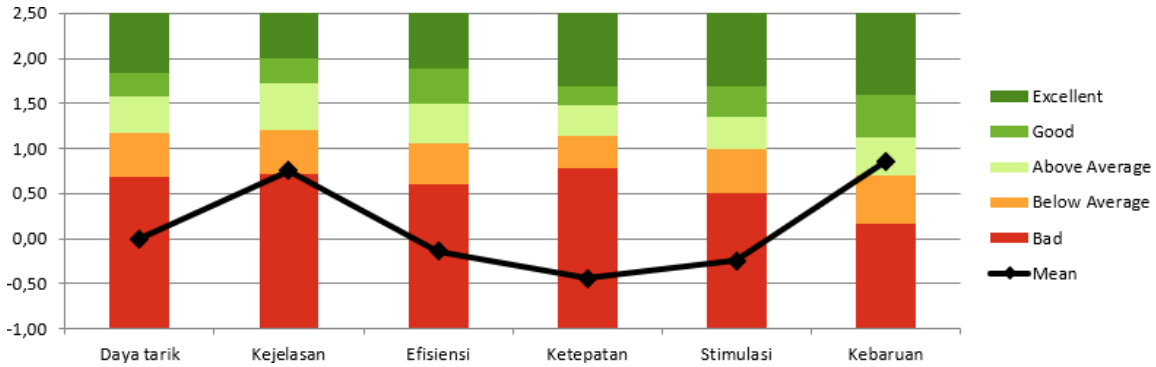
Gambar 8. Grafik Hasil Mean dan Variance pada Setiap Kelompok UEQ

Pada Gambar 8. menampilkan ketiga kelompok mendapatkan evaluasi nilai berbeda dimana Daya Tarik mendapatkan evaluasi nilai 0,00 dan kedua kelompok lainnya mendapatkan evaluasi positif, nilai 0,06 untuk Kualitas Pragmatis dan nilai 0,31 untuk Kualitas Hedonis.

Evaluasi produk baru berdasarkan pengalaman pengguna belum memiliki pembanding nilai yang dihasilkan ataupun produk lama yang baru sekali dilakukan menggunakan UEQ dan menjadi standar pembanding untuk menentukan apakah produk tersebut baik atau tidak. Hasil pembanding antara evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi Threads dengan dataset “Benchmark” dapat dilihat pada Tabel 5. dan Gambar 9.

Tabel 5. UEQ Benchmark Aplikasi Threads

Scale	Mean	Comparisson to benchmark	Interpretation
Daya tarik	0,00	Bad	In the range of the 25% worst results
Kejelasan	0,75	Below Average	50% of results better, 25% of results worse
Efisiensi	-0,14	Bad	In the range of the 25% worst results
Ketepatan	-0,45	Bad	In the range of the 25% worst results
Stimulasi	-0,25	Bad	In the range of the 25% worst results
Kebaruan	0,86	Above Average	25% of results better, 50% of results worse



Gambar 9. Visualisasi UEQ Benchmark Aplikasi Threads

Pada Tabel 5 merupakan nilai mean diperoleh dari tabel Skala UEQ (mean dan variance) dan pada gambar 3.9 garis hitam menunjukkan rata-rata nilai setiap aspek penilaian. Tabel 5 dan Gambar 9 membuktikan bahwa dari enam aspek penilaian Daya Tarik (0,00), Efisiensi(-0,14), Ketepatan(-0,45) dan Stimulasi (-0,25) berada pada kategori “Bad”. Aspek penilaian Kejelasan (0,75) berada pada kategori (Below Average). Terakhir, pada aspek penilaian Kebaruan (0,86) berada pada kategori (Above Average). Bagian interpretation pada aspek Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, dan Stimulasi berada di Kisaran 25% hasil terburuk. Kemudian, Kejelasan berada di kisaran 50% hasil di benchmark lebih baik dari hasil untuk produk yang dievaluasi, 25% hasilnya lebih buruk. Terakhir, Kebaruan berada dikisaran 25% hasil di benchmark lebih baik dari hasil untuk produk yang dievaluasi dan 50% hasilnya lebih buruk.

4. KESIMPULAN

Hasil analisis UX terhadap Aplikasi Threads menggunakan metode UEQ menunjukkan bahwa aspek penilaian Daya Tarik mendapat nilai 0.00, Kejelasan mendapat nilai 0.75, Efisiensi mendapat nilai -0.14, Ketepatan mendapat nilai -0.45, Stimulasi mendapat nilai -0.25, Kebaruan mendapat nilai 0.86.

Hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada tab “Benchmark” pada Data Analysis Tools menyatakan aplikasi Threads dari aspek Kebaruan berada dalam kategori “Above Average” ini berarti aplikasi Threads mendapat nilai diatas rata-rata, mengingat juga bahwa Threads merupakan aplikasi yang baru saja diluncurkan Juli 2023 sehingga nilai pada aspek Kebaruan memiliki nilai tertinggi daripada aspek lain. Namun, nilai pada aspek Kebaruan yang didapat dari hasil penelitian ini tergolong kecil karena tidak menyentuh kategori “Good”. Oleh karena itu, aplikasi Threads perlu mengembangkan inovasi dan kreasi lebih baru lagi untuk meningkatkan perhatian kepada para penggunanya. Pada aspek Kejelasan berada dalam kategori “Below Average” ini berarti aplikasi Threads mendapat nilai dibawah rata-rata. Hal ini menyatakan bahwasannya aplikasi Threads perlu meningkatkan kualitas fitur yang ada pada aplikasi Threads. Pada aspek penilaian Daya Tarik, Efisiensi, Ketepatan, Stimulasi berada dalam kategori “Bad” ini berarti aplikasi Threads mendapat nilai buruk. Hal ini menyatakan bahwasannya aplikasi Threads masih perlu melakukan peningkatan kualitas pelayanannya kepada para penggunanya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fajri, Rachmatul. 2023. “Angka Pengguna Harian Threads Terus Menurun” Media Indonesia. Diakses pada Kamis 24 Agustus 2023. <https://mediaindonesia.com/weekend/602436/angka-pengguna-harian-threads-terus-menurun>
- [2] Isaac, Mike. 2023. "Threads, Instagram's 'Twitter Killer,' Has Arrived". The New York Times (dalam bahasa Inggris). ISSN 0362-4331. Diakses tanggal 24 Agustus 2023.

- [3] Maulana, Lukni. 2023. " Threads Terkoneksi ke Instagram, Inilah Keunggulan dan Cara Menggunakannya". Barisan.co. Diakses tanggal 24 Agustus 2023.
- [4] McCallum, Shiona. 2023. " Threads app signs up 100m users in less than a week". BBC News (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 24 Agustus 2023.
- [5] Noor, Saleha. 2023. "Instagram wants to take over a drama-laden Twitter with Threads". Wired. Diakses tanggal 24 Agustus 2023.
- [6] Yang, Angela. 2023. " Instagram Threads is live, threatening Twitter's reign: What to know about the new Meta app". NBC News (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 24 Agustus 2023.
- [7] Nidhom, A. M. (2019). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Malang: Multimedia Edukasi.
- [8] Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- [9] Dr. Yoyo Sudaryo, S. M. (2019). *Metode Penelitian Survei Online dengan Google Forms* Yogyakarta:Penerbit ANDI.
- [10] Schrepp, M. (2019). *User Experience Questionnaire Handbook*. User Experience Questionnaire Handbook, 2-17.
- [11] Setyawan & Munari. (2020). *Panduan Lengkap Membangaun Sistem Monitoring Kinerja Mhasiswa Intership Berbasis Web dan Global Positioning System*. Bandung: Kreatid Industri Nusantara.
- [12] Rizki, Muhammad Ditya. 2019. *Apa itu UI dan UX*, (Mei).
- [13] Putro, S., Kusriani, & Kurniawan, M. P. (2019). Penerapan Metode UEQ dan Cooperative Evaluation untuk Mengevaluasi User Experience Laporan Bantul. *Creative Information Technology Journal*,6(1),