

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara manusia berinteraksi dan berkomunikasi. Media sosial menjadi salah satu platform utama yang digunakan untuk berbagai keperluan seperti berbagi informasi, hiburan, serta komunikasi. Platform ini menggunakan internet agar dapat memfasilitasi interaksi sosial penggunanya, sehingga mampu disebarkan dengan mudah dan cepat (Rohmah & Ary, 2021). Media sosial telah berperan penting dalam kehidupan, seperti dalam berbagi informasi, serta berinteraksi secara global (Aisyah et al., 2021). Berdasarkan penelitian (Susanti et al., 2022), mayoritas mahasiswa memanfaatkan media sosial sebagai sarana utama dalam memperoleh informasi, berkomunikasi, dan mencari hiburan. Tingkat penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari semakin meningkat di berbagai wilayah, begitu pula dengan Kota Makassar yang menjadi pusat perkembangan teknologi di wilayah Indonesia Timur.

Kota Makassar memiliki potensi besar menjadi pusat perkembangan teknologi dan juga sebagai basis pengguna media sosial yang aktif. Banyak mahasiswa di Kota Makassar tak hanya menjadikan media sosial menjadi alat untuk berkomunikasi, tetapi juga menunjang kegiatan akademik dan produktivitas sehari-hari. Salah satu diantaranya adalah mahasiswa memasarkan produk melalui media sosial. Mereka percaya bahwa dengan melakukan promosi di media sosial dapat mempermudah koneksi dengan berbagai kalangan masyarakat (I. Sari et al., 2020). Oleh karenanya penggunaan media sosial dalam kehidupan bisa sangat membantu mahasiswa dalam menjalankan aktivitasnya sehari-hari.

Salah satu inovasi terbaru dalam dunia media sosial adalah Threads by Instagram, sebuah aplikasi yang dirancang untuk mendukung komunikasi pribadi yang lebih terfokus antara pengguna dan lingkaran pertemanan mereka. Threads menjadi populer dikarenakan sejumlah sosok penting di dunia maya mulai menggunakan aplikasi Threads sejak diluncurkan pada 2023 silam (Hendriyanto et al., 2022). Sebagai alternatif dari media sosial yang cenderung visual seperti Instagram atau TikTok, aplikasi ini menawarkan antarmuka yang minimalis dan berfokus pada percakapan berbasis teks. Selain itu, integrasi erat antara Threads dan akun Instagram pengguna memudahkan sinkronisasi pengikut dan mempercepat adopsi oleh pengguna Instagram yang lebih tua.

Keberhasilan suatu aplikasi tidak hanya bergantung pada fitur yang tersedia, tetapi juga pada kepuasan dan pengalaman pengguna dalam menggunakannya. Analisis kepuasan pengguna sangat penting guna memastikan bahwa aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Dengan analisis ini peneliti akan mengevaluasi berbagai aspek aplikasi untuk mengetahui seberapa mampu aplikasi ini dapat memenuhi ekspektasi pengguna. Hal ini penting agar

dapat mengidentifikasi masalah yang mungkin tak terdeteksi oleh developer namun sangat mempengaruhi kepuasan pengguna (Romli, 2022). Analisis kepuasan juga menunjukkan fitur mana yang paling diinginkan dan paling sering digunakan oleh pengguna.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah *End-User Computing Satisfaction* (EUCS). EUCS merupakan alat untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna suatu sistem atau aplikasi dan hasilnya akan dianalisis menggunakan metode statistik. Pada model EUCS, ada lima variabel yang bisa mempengaruhi kepuasan pengguna terhadap suatu sistem informasi yaitu, *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness* (Novita & Helena, 2021). Dalam penelitian ini, EUCS digunakan untuk melihat hubungan antara kepuasan pengguna dan berbagai faktor teknis dan fungsionalitas aplikasi. Dengan menganalisis EUCS, tentunya dapat mengetahui lebih banyak tentang komponen yang membuat aplikasi lebih atau kurang memuaskan pengguna, yang sangat penting bagi pengembang untuk meningkatkan kinerja aplikasi di masa mendatang.

Sedangkan *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi ini. Dengan menggunakan metode UEQ dapat mengukur penilaian pengguna secara cepat terhadap pengalaman pengguna secara interaktif (Fariyanto et al., 2021). UEQ mengukur pengalaman pengguna berdasarkan enam variabel, yaitu *Attractiveness*, *Perspicuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*. UEQ memungkinkan untuk mendapatkan umpan balik yang sangat detail tentang bagaimana pengguna merasakan pengalaman mereka dengan aplikasi, yang mencakup aspek emosional dan kognitif. Penilaian ini dilakukan bukan hanya berdasarkan aspek teknis, tetapi juga berdasarkan perasaan pengguna terhadap aplikasi secara keseluruhan. Oleh karena itu, UEQ memberikan gambaran yang lebih dalam tentang bagaimana pengguna menerima aplikasi dalam berbagai aspek, seperti kemudahan penggunaan, keandalannya, dan keandalannya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna Threads berdasarkan variabel UEQ serta menganalisis aspek-aspek dalam variabel EUCS yang memiliki nilai tertinggi dan terendah terkait dengan kepuasan pengguna. Penelitian ini akan memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang pengalaman pengguna Threads dengan berfokus pada dua model yang sudah terbukti efektif untuk mengukur kepuasan pengguna. Analisis ini akan melacak elemen teknis dan emosional yang terkait dengan penggunaan aplikasi, serta bagaimana masing-masing elemen berkontribusi terhadap kepuasan pengguna. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan pengalaman pengguna dan memperbaiki fitur yang kurang optimal, sehingga aplikasi dapat lebih bersaing di pasar media sosial yang sangat kompetitif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat disimpulkan beberapa masalah yang timbul dalam pembuatan tugas akhir yaitu:

1. Aspek apa saja yang memiliki nilai tertinggi dan terendah pada kepuasan pengguna aplikasi Threads berdasarkan variabel EUCS?
2. Bagaimana tingkat kepuasan pengguna aplikasi berdasarkan variabel UEQ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan diatas, dapat disimpulkan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Menganalisis aspek apa saja yang memiliki nilai tertinggi dan terendah pada tingkat kepuasan pengguna aplikasi Threads berdasarkan variabel EUCS.
2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna aplikasi Threads berdasarkan variabel UEQ.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan agar fokus dan hasil penelitian yang diperoleh lebih relevan:

1. Responden dari penelitian ini dibatasi pada mahasiswa yang aktif menggunakan aplikasi Threads by Intagram dan berkuliah di Kota Makassar.
2. Penelitian ini hanya berfokus pada analisis kepuasan pengguna berdasarkan metode EUCS dan UEQ, tanpa mempertimbangkan faktor eksternal lain.
3. Penelitian ini menggunakan data dari kuesioner yang telah diisi oleh responden dalam jangka waktu tertentu, sehingga tidak dapat mencerminkan kepuasan pengguna dalam jangka panjang.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Memberikan wawasan mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi Threads serta aspek yang perlu diperbaiki agar pengalaman pengguna lebih optimal.
2. Menjadi referensi dalam studi terkait pengalaman pengguna dan kepuasan terhadap aplikasi media sosial berbasis komunikasi tertutup.
3. Menjadi dasar dalam pengembangan studi lebih lanjut mengenai evaluasi aplikasi media sosial dengan metode EUCS dan UEQ.

1.6 Landasan Teori

1.6.1 Human-Computer Interaction

Human-Computer Interaction (HCI) merupakan sebuah bidang studi yang meneliti tentang bagaimana cara pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. Tujuan dari adanya sebuah ilmu mengenai interaksi manusia dan komputer adalah untuk memberikan kemudahan bagi manusia saat menggunakan komputer serta mendapat umpan balik yang diharapkan (Hamidah et al., 2023). Selain itu, Interaksi Manusia dan Komputer juga bertujuan untuk memberikan manfaat yang dapat menghasilkan sistem yang aman serta dapat berfungsi dengan baik.

HCI memiliki kaitan erat dengan desain UI (*User Interface*) dan UX (*User Experience*). Desain antar muka (UI) berfokus pada bagaimana tampilan dari sebuah aplikasi atau website. Sedangkan desain UX lebih mengutamakan bagaimana pengguna mampu merasakan dan berinteraksi dengan aplikasi atau website tersebut. Desainer harus memiliki pengetahuan tentang kegunaan, struktur, kebiasaan dan respon pengguna, serta tujuan dari sebuah aplikasi atau website itu dibuat.

1.6.2 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang untuk menjalankan fungsi atau layanan tertentu pada sistem operasi komputer atau perangkat mobile. Menurut sebuah penelitian, aplikasi adalah program siap pakai yang dapat menjalankan perintah pengguna aplikasi untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, yang sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi (Widiarta et al., 2021). Aplikasi dapat berupa perangkat lunak desktop, aplikasi berbasis web, maupun aplikasi mobile yang memiliki fungsi spesifik seperti pengolahan data, komunikasi, hiburan, dan lain sebagainya. Dalam konteks teknologi modern, aplikasi menjadi sarana utama bagi pengguna dalam berinteraksi dengan perangkat digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Keberhasilan suatu aplikasi sangat ditentukan oleh kemampuannya dalam memberikan manfaat praktis, efisiensi, dan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi tidak hanya menekankan pada aspek teknis, tetapi juga pada kebutuhan pengguna dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Aplikasi mobile biasanya merupakan perangkat lunak yang berjalan pada perangkat seluler seperti smartphone dan tablet dengan sistem operasi seperti Android atau iOS. Aplikasi mobile dapat digunakan untuk berbagai tujuan, seperti komunikasi, hiburan, bisnis, atau pendidikan. Seiring perkembangan teknologi, aplikasi mobile terus dikembangkan dengan fitur yang lebih interaktif, responsif, dan berbasis AI untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Inovasi-inovasi terbaru seperti integrasi dengan perangkat wearable, penggunaan sensor biometrik, dan personalisasi berbasis data pengguna menjadikan aplikasi mobile sebagai salah satu alat utama dalam kehidupan digital modern. Dengan kemudahan akses dan

kemampuan untuk beroperasi secara *real-time*, aplikasi mobile kini menjadi solusi yang efektif dalam mendukung aktivitas sehari-hari baik secara personal maupun profesional.

1.6.3 User Interface (UI)

User Interface (UI) atau tampilan antarmuka pengguna adalah sebuah desain visual yang dapat dilihat secara langsung oleh pengguna saat mengoperasikan sebuah sistem (Kurniawan & Romzi, 2022). UI dapat mencakup beberapa hal seperti, logo, *icon*, *container*, warna, tombol, serta beberapa elemen lainnya. Saat membuat sebuah aplikasi atau website ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, salah satunya yaitu desain antarmuka, karena hal tersebut yang akan mempengaruhi bagaimana pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut. UI yang baik mampu memberikan pengalaman penggunaan yang intuitif, jelas, dan menyenangkan, sehingga pengguna dapat memahami fungsi-fungsi aplikasi tanpa perlu banyak usaha. Dalam konteks kompetisi digital yang semakin ketat, kualitas UI menjadi salah satu faktor penentu apakah suatu aplikasi akan diterima dengan baik oleh pasar atau tidak.

Dari pengertian diatas dapat diketahui bahwa fungsi dari *User Interface* adalah untuk menampilkan bagian antarmuka dari sebuah website atau aplikasi agar dalam penggunaannya dapat lebih efisien, dan pengguna merasa senang selama menggunakan aplikasi atau website tersebut. UI juga berperan sebagai jembatan visual yang menghubungkan logika sistem di balik layar dengan tindakan yang dilakukan oleh pengguna. Tanpa UI yang dirancang dengan baik, bahkan aplikasi dengan fitur paling canggih sekalipun dapat sulit digunakan dan akhirnya ditinggalkan oleh pengguna. Oleh karena itu, dalam proses pengembangan aplikasi, perhatian terhadap aspek desain UI tidak boleh diabaikan, karena hal ini berpengaruh langsung terhadap tingkat kenyamanan, kecepatan adaptasi, serta kepuasan pengguna secara keseluruhan.

1.6.4 User Experience (UX)

User Experience secara sederhana dapat diartikan sebagai pengalaman pengguna saat menggunakan suatu produk. UX memiliki peran yang vital dalam kaitannya dengan jumlah penggunaan sebuah aplikasi atau website. Selain itu, UX yang dapat memudahkan pengguna dalam mengoperasikan sebuah aplikasi sedari awal pengguna mencobanya dapat menciptakan kesan pertama yang baik yang tentunya berdampak ke tingkat kepuasan dan loyalitas pengguna dalam menggunakan produk tersebut.

Desain pengalaman pengguna yang baik seharusnya mengutamakan kebutuhan pengguna terlebih dahulu, lalu setelah itu merancang produk atau layanan yang dapat mengatasi masalah mereka. Proses ini dikenal sebagai *Design Thinking*.

Design thinking merupakan sebuah proses untuk memahami perasaan dan kesan dari pengguna produk. *Design thinking* berfungsi untuk memastikan aplikasi yang dihasilkan memiliki keseimbangan antara kebutuhan pengguna, kelangsungan bisnis, dan kelayakan teknologi (Wiwesa, 2021). Dengan menerapkan prinsip *Design Thinking*, pengembang dapat memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat bagi pengguna. Dalam konteks ini, UX bukan hanya tentang estetika atau fungsionalitas, tetapi juga menyangkut emosi, persepsi, dan kenyamanan psikologis yang dirasakan pengguna ketika berinteraksi dengan produk tersebut.

1.6.5 Threads by Instagram

Threads adalah aplikasi media sosial yang diluncurkan oleh Meta Inc. pada tahun 2023. Aplikasi ini terintegrasi dengan Instagram, yang mana setiap pengguna Threads wajib memiliki akun Instagram aktif agar dapat menggunakan Threads. Threads menawarkan kesan komunikasi yang cukup berbeda dari Instagram yang mana penggunaannya mampu dengan mudah terhubung dengan pengguna Threads yang tersebar di seluruh dunia. Dengan pendekatan yang lebih terfokus pada komunikasi berbasis teks, Threads dirancang untuk mendorong percakapan publik secara real-time, memberikan pengalaman yang lebih sederhana namun tetap mendalam dalam berinteraksi sosial.

Pemilik Meta, Mark Zuckerberg menyatakan bahwa aplikasi Threads diluncurkan untuk dapat mengungguli aplikasi Twitter. Secara garis besar, Threads mempunyai kemiripan dari aplikasi Twitter, namun Threads memiliki tampilan dan fitur yang sedikit berbeda. Threads memiliki beberapa fitur untuk memposting sebuah utas, gambar, video, dan juga saling berinteraksi dengan postingan pengguna lain menggunakan fitur balasan, posting ulang dan suka (Akbar & Samrin, 2023). Selain itu, Threads juga memiliki algoritma feed yang dikurasi untuk memperluas jangkauan konten pengguna meskipun tidak saling mengikuti, berbeda dengan pendekatan linier Twitter. Dalam konteks kompetisi dengan Twitter, Threads juga menargetkan pengguna yang mencari lingkungan digital yang lebih positif dan bebas dari disinformasi, yang menjadi salah satu isu utama di platform media sosial saat ini.



Gambar 1. Logo Aplikasi Threads

Logo Threads terinspirasi dari simbol internet klasik yaitu “@”, yang berarti nama pengguna, individu dan pendapat seseorang, tetapi menggunakan font yang sedikit berbeda dengan posisi yang tampak terbalik. Font yang digunakan pada logo tersebut adalah sans serif, sama seperti yang digunakan pada aplikasi Instagram.

1.6.6 End-User Computing Satisfaction

End-User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. Definisi *End-User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut.

Tingkat kepuasan pengguna berkorelasi positif dengan kemungkinan sistem akan beroperasi dengan baik dan berkelanjutan. Keberhasilan suatu aplikasi sangat dipengaruhi oleh komponen seperti kualitas informasi, tampilan yang menarik, dan kemudahan penggunaan. Oleh karena itu, pengembang sistem informasi harus memastikan bahwa sistem mereka tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional tetapi juga membuat pengalaman pengguna nyaman dan efisien.

Pengukuran EUCS juga dapat membantu organisasi menilai investasi mereka dalam pengembangan teknologi. Organisasi dapat mengetahui tingkat kepuasan pelanggan untuk meningkatkan produktivitas dan efektivitas kerja. EUCS memberikan gambaran yang jelas tentang keuntungan dan kerugian dari sistem yang digunakan, membantu pengguna akhir dan pengambil keputusan organisasi. Oleh karena itu, pendekatan yang didasarkan pada kepuasan pengguna dapat menjadi pendekatan yang berguna untuk meningkatkan kualitas layanan dan daya saing sebuah perusahaan di era digital.

Model ini terdiri dari lima variabel utama, yaitu:

- *Content*: Kualitas informasi yang tersedia dalam aplikasi.
- *Accuracy*: Sejauh mana informasi yang diberikan akurat dan dapat dipercaya.
- *Format*: Tampilan visual dan tata letak informasi dalam aplikasi.
- *Ease of Use*: Kemudahan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi.
- *Timeliness*: Seberapa cepat aplikasi merespons permintaan pengguna.

Metode ini sering digunakan dalam evaluasi aplikasi berbasis teknologi untuk mengetahui faktor-faktor yang paling berpengaruh terhadap tingkat kepuasan pengguna. (Novita & Helena, 2021).

1.6.7 User Experience Questionnaire

User Experience Questionnaire (UEQ) adalah metode yang digunakan untuk mengukur pengalaman pengguna dalam menggunakan suatu aplikasi. Kelebihan dari metode UEQ diantaranya, metode ini dapat mengukur aspek pengalaman

pengguna dengan sangat cepat dan penerapan UEQ biasanya hanya membutuhkan waktu selama 3 –5 menit untuk membaca dan menyelesaikan kuesioner. Selain itu, metode ini juga menyediakan alat analisis yaitu *UEQ Data Analysis Tool* untuk menginterpretasikan hasil analisis secara akurat (Aulia, 2024).

Karena kemampuannya untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang pengalaman pengguna, metode UEQ banyak digunakan dalam penelitian dan pengembangan aplikasi. Dengan enam variabel yang diukur, UEQ menilai kepuasan pengguna secara pribadi dan membantu menemukan bagian mana yang perlu ditingkatkan. Misalnya, pengembang dapat berkonsentrasi pada meningkatkan kemudahan penggunaan dan desain antarmuka yang lebih mudah dipahami jika hasil UEQ menunjukkan skor rendah pada variabel *perspicuity*. UEQ sangat membantu dalam proses pengembangan iteratif aplikasi, terutama untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna.

UEQ memiliki enam variabel utama:

- *Attractiveness*: Seberapa menarik aplikasi secara keseluruhan.
- *Perspicuity*: Kemudahan dalam memahami dan belajar menggunakan aplikasi.
- *Efficiency*: Kemudahan dalam menyelesaikan tugas dengan aplikasi.
- *Dependability*: Sejauh mana aplikasi memberikan hasil yang konsisten.
- *Stimulation*: Seberapa menarik dan menyenangkan pengalaman pengguna.
- *Novelty*: Inovasi yang ditawarkan oleh aplikasi dibandingkan dengan aplikasi lain.

UEQ memungkinkan pengukuran pengalaman pengguna secara kuantitatif dan sering digunakan untuk mengevaluasi aplikasi berbasis web dan mobile. (Fariyanto & Ulum, 2021).

Selain itu, UEQ memiliki banyak keunggulan karena fleksibilitasnya, yang memungkinkannya digunakan dalam berbagai jenis situasi, seperti hiburan, bisnis, atau pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas aplikasi yang telah beroperasi, metode ini dapat digunakan dalam tahap pengujian awal sebelum peluncuran aplikasi. Analisis data menjadi lebih mudah dan cepat dengan alat analisis data UEQ, yang memungkinkan pengembang untuk segera mengambil tindakan berdasarkan hasil evaluasi. Dengan demikian, penggunaan UEQ tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna tetapi juga membantu proses pengambilan keputusan berbasis data selama proses pembuatan produk digital.

1.6.8 UEQ Data Analysis Tool

Perangkat lunak *UEQ Data Analysis Tool* dibuat oleh pengembang *User Experience Questionnaire* (UEQ) untuk membuat pengolahan dan analisis data hasil pengisian kuesioner UEQ lebih mudah. Perangkat lunak ini tersedia dalam format file Excel dan memungkinkan pengguna memasukkan data tanggapan responden secara langsung dan kemudian diolah secara otomatis (Prasetyaningsih & Ramadhani, 2021). Alat ini menghitung berbagai parameter penting, seperti:

- Rata-rata dari setiap skala variabel,

- Standar Deviasi
- *Standard Error* (SE)
- *Width of Confidence Interval* (WCI),
- Serta visualisasi data seperti bar chart dan benchmark perbandingan antar produk atau aplikasi lain yang pernah diukur menggunakan UEQ.

Selain itu, alat ini menyediakan interpretasi yang didasarkan pada benchmark yang dapat digunakan untuk membandingkan hasil suatu analisis yang diukur dengan UEQ dengan hasil analisis lainnya sehingga memudahkan peneliti dalam menilai kualitas pengalaman pengguna dari sistem yang sedang diteliti (Santoso et al., 2016). Selain itu, ada juga fitur estimator ukuran sampel, yang memungkinkan pengguna mengetahui berapa jumlah responden minimal yang dibutuhkan untuk mencapai tingkat akurasi tertentu dalam penelitian UX. Oleh karena itu, alat analisis data UEQ sangat membantu dalam mempercepat dan menyederhanakan proses evaluasi kuantitatif dan objektif UX.

1.6.9 Statistika

Statistika adalah ilmu pengetahuan yang membahas bagaimana data dikumpulkan, diolah, disajikan, dianalisis, dan ditarik kesimpulan untuk membuat keputusan yang masuk akal berdasarkan informasi yang ada (Anggraini & Durroh, 2025). Dalam penelitian dengan pendekatan kuantitatif diperlukan kemampuan dalam statistik yang baik guna mengolah data penelitian dengan tepat. Dalam mendapatkan informasi dari permasalahan diperlukan beberapa tahap dalam statistik, yaitu pengumpulan data, pengolahan data, lalu penarikan kesimpulan.

Statistik terbagi menjadi dua yaitu, statistik deskriptif dan statistik inferensial. Pada penelitian ini akan menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif merupakan statistik yang menggunakan proses pengumpulan data, penyusunan data, pengolahan data, dan penyajian data dalam bentuk visual (tabel, grafik, diagram) agar dalam penyajian hasilnya dapat lebih teratur dan jelas dalam suatu topik pembahasan.

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang akan menjadi target penelitian, sedangkan sampel merupakan bagian dari populasi yang telah dipilih untuk mewakili populasi dalam penelitian (Subhaktiyasa, 2024). Menurut Basirun et al (2022), Penentuan jumlah sampel apabila jumlah populasinya telah diketahui dapat menggunakan persamaan slovin dengan persamaan sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \quad (1)$$

Keterangan:

n = Ukuran sampel

N = Ukuran populasi

e = Margin of error

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah setiap item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini valid. Kuesioner dapat dianggap valid apabila nilai r_{hitung} untuk setiap pernyataan melebihi nilai r_{tabel} yang telah ditetapkan. Data yang telah diperoleh melalui penyebaran kuesioner dilakukan analisis korelasi dengan membandingkan nilai r_{hitung} (*Pearson Correlation*) dan nilai r_{tabel} . Berikut persamaan yang digunakan.

$$r = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(n \sum X^2 - (\sum X)^2)(n \sum Y^2 - (\sum Y)^2)}} \quad (2)$$

Keterangan:

- n = Jumlah responden
- $\sum X$ = Total skor item
- $\sum Y$ = Total skor variabel
- $\sum XY$ = Hasil kali

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan agar dapat mengetahui apakah perangkat tersebut mampu menghasilkan hasil yang tepat dan akurat ketika melakukan pengukuran. Dalam melakukan uji reliabilitas menggunakan pengukuran *Cronbach's Alpha*. *Cronbach Alpha* digunakan untuk mencari reliabilitas dari instrumen penelitian yang skornya bukan 0 atau 1. Untuk menentukan nilai *Cronbach's Alpha* menggunakan persamaan berikut.

$$\alpha = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right) \quad (3)$$

Keterangan:

- α = Koefisien reliabilitas instrumen (total tes)
- k = Jumlah item pertanyaan
- $\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap item
- σ_t^2 = Varians total skor

1.7 Penelitian Terkait

Menurut penelitian Analisis *User Experience* pada Aplikasi Threads menunjukkan bahwa pengguna merasa perlu dilakukan peningkatan pada aplikasi khususnya pada aspek daya tarik, efisiensi, ketepatan, dan stimulasi. Meskipun pada penelitian tersebut Threads memperoleh skor diatas rata-rata pada aspek kebaruan namun hal itu dikarenakan aplikasi Threads tergolong sebagai aplikasi yang baru dirilis pada saat penelitian ini dibuat (Handayani et al., 2024).

Menurut penelitian lainnya, kepuasan pengguna media sosial sangat dipengaruhi oleh kemudahan penggunaan dan keandalan aplikasi. Aplikasi yang memiliki antarmuka sederhana dan intuitif cenderung mendapatkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi dari pengguna (Indah et al., 2023). Ini menunjukkan bahwa pengguna lebih suka aplikasi yang tidak membingungkan, dengan antarmuka yang mudah digunakan dan mudah dipahami. Selain itu, keandalan aplikasi, yang mencakup kestabilan sistem dan kecepatan, sangat penting untuk kepuasan pengguna. Aplikasi yang sering mengalami masalah atau gangguan teknis cenderung membuat pengguna kurang puas dan mendorong mereka untuk menggunakan platform yang lebih stabil dan dapat diandalkan. Selain itu, penelitian lain menyebutkan bahwa tingkat interaktivitas dan kecepatan akses juga menjadi faktor penting dalam mempertahankan pengguna pada platform media sosial baru. Tingkat interaktivitas yang tinggi memungkinkan pengguna merasa lebih terlibat dan terhubung dengan orang lain dalam platform tersebut, yang pada gilirannya meningkatkan kepuasan mereka.

BAB II
METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Lokasi Penelitian

Timeline dari sebuah penelitian sangat penting untuk menentukan target waktu serta tujuan secara tepat pada setiap penelitian. Pada Tabel 1 dijelaskan mengenai timeline penelitian yang dimulai sejak bulan Januari 2025 hingga April 2025 menyasar pengguna aktif aplikasi Threads di kalangan mahasiswa yang berkuliah di Kota Makassar.

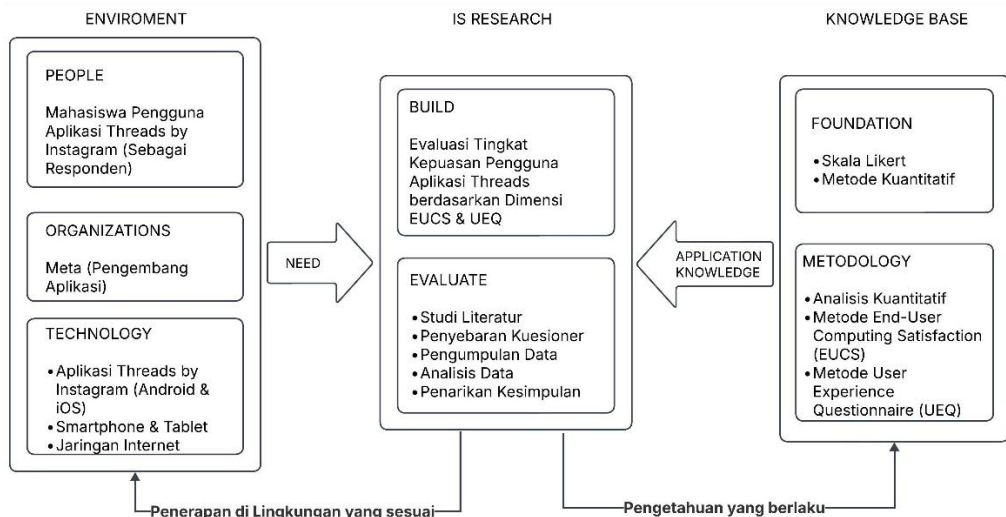
Tabel 1. Timeline penelitian

No	Tahapan Penelitian	Januari				Februari				Maret				April			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah dan Tujuan Penelitian																
2	Studi Literatur																
3	Pembuatan Instrumen Penelitian																
4	Penyebaran Kuesioner																
5	Pengumpulan Hasil Kuesioner																
6	Analisis Data																
7	Evaluasi dan Kesimpulan Penelitian																

2.2 Design Theory

Design theory dalam penelitian ini berfokus pada pengukuran kepuasan pengguna terhadap aplikasi Threads dengan menggunakan dua pendekatan, yaitu *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) sesuai dengan Gambar 2. Kerangka ini digunakan untuk memahami, melaksanakan, dan mengevaluasi penelitian sistem informasi. Pendekatan ini dipilih karena keduanya dapat memberikan wawasan yang mendalam mengenai pengalaman pengguna dan kepuasan mereka terhadap aplikasi. EUCS mengukur kepuasan pengguna berdasarkan lima variabel: kualitas sistem, kualitas informasi, kualitas layanan,

kepuasan pengguna, dan kinerja pengguna. Sementara itu, UEQ memberikan penilaian yang lebih luas mengenai pengalaman pengguna dengan mempertimbangkan aspek-aspek seperti daya tarik, keandalan, dan efisiensi.



Gambar 2. Design Theory

Gambar 2 merupakan kerangka penelitian sistem informasi dalam penelitian ini. Kolom kiri menggambarkan *Enviroment* meliputi orang, organisasi, dan teknologi. Kolom *Knowledge Base* di sebelah kanan menyediakan fondasi dan metodologi yang digunakan dalam penelitian ini (Sheklashvili, 2020).

Dalam kerangka penelitian sistem informasi, ada tiga domain utama:

1. *Environment* (Ruang Lingkup)

Dalam hal *people*, responden adalah komponen penting dari sistem yang sedang dianalisis. Dalam penelitian ini, responden terdiri dari pengguna aplikasi Threads by Instagram kalangan mahasiswa yang telah menggunakannya dalam aktivitas sehari-hari mereka dan memberikan komentar tentang pengalaman mereka saat menggunakannya.

Dalam konteks organisasi, Penelitian ini berfokus pada peran Meta sebagai pengembang aplikasi Threads, yang bertanggung jawab untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal melalui fitur dan layanan yang tersedia di aplikasi.

Dalam konteks teknologi, aplikasi Threads by Instagram merupakan bagian penting dari penelitian ini dalam hal teknologi. Aplikasi ini dapat digunakan pada smartphone dan tablet dengan dukungan jaringan internet, beroperasi pada platform Android dan iOS.

2. *Knowledge Base* (Pengetahuan Dasar)

Dalam teori desain, elemen dari *Design Theory* terdiri dari dua bagian: fondasi dan metodologi. Sebagai *Foundation* penelitian ini, tingkat kepuasan

pengguna diukur dengan Skala Likert. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode kuantitatif untuk menganalisis data yang diperoleh. Metodologi yang digunakan meliputi:

- Analisis Kuantitatif
- Metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS)
- Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ)

Metode ini digunakan untuk mengevaluasi elemen pengalaman pengguna dan kepuasan mereka dengan aplikasi Threads berdasarkan variabel yang telah ditentukan.

3. *Information System Research* (Penelitian Sistem Informasi)

Dalam konteks *build*, penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan pengguna aplikasi Threads berdasarkan variabel EUCS dan UEQ. Responden diminta untuk memberikan pendapat mereka tentang aplikasi Threads.

Penelitian ini dilakukan melalui beberapa langkah pada tahap evaluasi:

- Studi Literatur
- Penyebaran kuesioner berbasis EUCS dan UEQ
- Pengumpulan data responden
- Analisis data dengan metode kuantitatif
- Penarikan kesimpulan

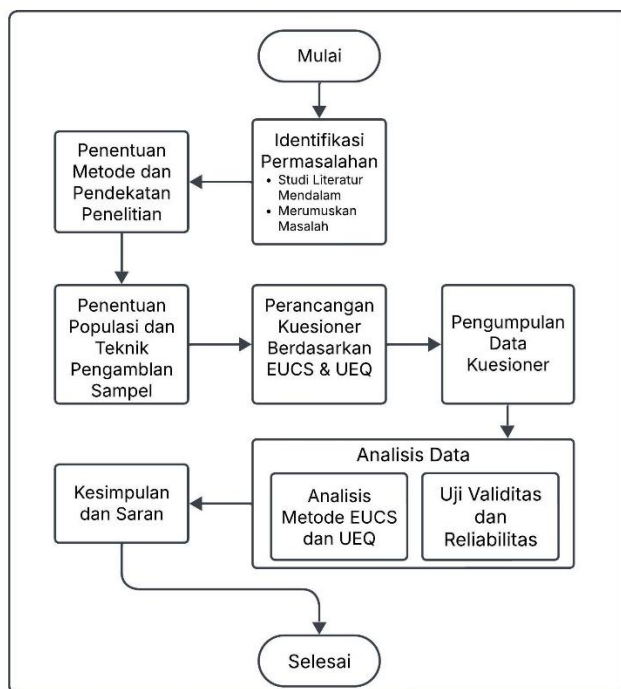
Hasil evaluasi ini akan membantu memahami tingkat kepuasan pengguna aplikasi Threads dan membantu pengembang meningkatkan layanan aplikasi Threads di masa mendatang.

2.3 Tahapan Penelitian

Untuk memastikan bahwa topik penelitian memiliki urgensi dan relevansi ilmiah, proses penelitian dimulai dengan penentuan metode dan pendekatan penelitian. Selanjutnya, masalah diidentifikasi melalui penelitian literatur dan observasi awal. Identifikasi masalah yang dilakukan secara sistematis membantu peneliti dalam merumuskan tujuan dan batasan penelitian dengan lebih jelas, sehingga proses selanjutnya menjadi lebih terarah dan efektif. Setelah masalah ditentukan, langkah berikutnya adalah merancang metode pengumpulan data, termasuk penentuan populasi, teknik sampling, dan perancangan instrumen kuesioner yang berbasis model EUCS dan UEQ.

Tahapan awal penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang timbul menjadi landasan dalam penentuan judul penelitian. Selanjutnya, menentukan metode serta pendekatan penelitian yang sesuai dengan topik penelitian. Tahap selanjutnya yaitu menentukan jumlah populasi dan teknik pengambilan sampel. Selanjutnya masuk ke tahap perancangan kuesioner dengan menyusun instrument kuesioner berdasarkan metode EUCS dan UEQ pada Google Form lalu disebar ke responden yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya, melakukan analisis

data yang diawali dengan uji validitas dan reliabilitas pada instrument kuesioner untuk masing-masing metode. Lalu melakukan analisis hasil penelitian berdasarkan metode yang digunakan. Tahap terakhir yaitu merumuskan kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan. Tahapan penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tahapan penelitian

2.4 Populasi dan Sampel

Pada penelitian ini, diperlukan pengambilan sampel dari populasi, populasi yang dimaksud disini adalah mahasiswa di kota Makassar yang menggunakan aplikasi Threads. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi pada website PDDIKTI, terdapat 264.760 mahasiswa yang berkuliah di Makassar. Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini menggunakan persamaan slovin berikut

$$n = \frac{264.760}{1 + 264.760 (0,10)^2} = \frac{264.760}{1 + 2.647,6} = \frac{264.760}{2.648,6} = 99.96 \approx 100$$

Berdasarkan hasil perhitungan persamaan (1) maka jumlah sampel yang dibutuhkan adalah 99.96 dibulatkan keatas menjadi 100. Margin of error sebesar 10% dipilih dengan pertimbangan penelitian yang dilakukan sebelumnya pada

aplikasi Threads juga menggunakan margin of error 10% (Ilhammi, 2025). Selain itu penelitian ini juga masih termasuk dalam penelitian tahap awal atau eksploratif dikarenakan aplikasi threads merupakan aplikasi yang tergolong baru di rilis dan belum banyak penelitian terkait aplikasi tersebut.

2.5 Pembuatan Kuesioner

Pembuatan kuesioner dirancang untuk mencakup semua dimensi yang relevan dari EUCS dan UEQ, dengan menggunakan skala Likert untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna. Penelitian yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian (Wangchuk et al., 2022). Skala Likert memungkinkan responden untuk memilih tingkat kepuasan mereka secara bertahap, sehingga mampu memberikan data yang lebih beragam dan mudah dianalisis secara kuantitatif.

Dalam pembuatan kuesioner menggunakan Google Form yang terdiri dari 4 bagian. Bagian pertama memuat kata sambutan serta permohonan kesediaan untuk mengisi kuesioner kepada responden sesuai dengan kriteria responden yang telah ditentukan sebelumnya. Selanjutnya dibagian kedua, berisikan identitas dari responden yaitu, Nama lengkap, Asal Universitas, Jenis Kelamin, Usia, dan Asal daerah/domisili dari responden. Selanjutnya pada bagian ketiga terdapat Kuesioner metode EUCS. Pada bagian keempat memuat Kuesioner metode UEQ.

Kuesioner EUCS terdiri dari 10 pernyataan yang mencakup lima variabel utama, yaitu *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*. Sementara itu, kuesioner UEQ mengacu pada template standar yang telah divalidasi secara luas dalam penelitian pengalaman pengguna. UEQ terdiri dari 26 pernyataan yang mencakup enam variabel utama, yaitu *Attractiveness*, *Perspiciuity*, *Efficiency*, *Dependability*, *Stimulation*, dan *Novelty*.

2.6 Penyebaran dan Pengumpulan Kuesioner

Data dikumpulkan melalui Google Formulir yang akan diberikan kepada mahasiswa aktif di Kota Makassar yang pernah menggunakan aplikasi Threads menggunakan teknik *stratified proportionated sampling*, yang dikombinasikan dengan *purposive sampling*. Menurut Etikan (2017) pengambilan sampel berstrata memberikan informasi yang lebih andal dan terperinci tentang sampel. *Stratified proportionated sampling* digunakan untuk membagi populasi berdasarkan jenis perguruan tinggi, yaitu:

- Perguruan Tinggi Negeri (PTN)
- Perguruan Tinggi Swasta (PTS)
- Perguruan Tinggi Agama (PTA)
- Perguruan Tinggi Kementerian Lain (PTKL)

Setiap strata akan memperoleh alokasi jumlah sampel secara proporsional sesuai dengan ukuran populasinya. Jumlah mahasiswa aktif dari setiap kampus dijadikan dasar dalam pengalokasian jumlah sampel secara proporsional menggunakan persamaan (4):

$$n_h = \frac{N_h}{N} \times n \quad (4)$$

Keterangan:

n_h = jumlah sampel yang dibutuhkan dari kampus

N_h = Populasi pada kampus

N = Jumlah Populasi keseluruhan

n = Jumlah Sampel keseluruhan

Berdasarkan persamaan (4) maka pembagian proporsi sampel dari penelitian ini pada tiap kampus sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi proporsi responden penelitian

No	Nama Kampus	Status Perguruan Tinggi	Jumlah Mahasiswa	Jumlah sampel yang dibutuhkan
1	Universitas Hasanuddin	PTN	38.716	18
2	Universitas Negeri Makassar	PTN	48.029	23
3	Politeknik Negeri Ujung Pandang	PTN	5.055	3
4	Universitas Islam Negeri Alauddin	PTA	24.553	12
5	Universitas Islam Makassar	PTA	9.985	5
6	STIBA Makassar	PTA	2.155	1
7	Universitas Muslim Indonesia	PTS	23.564	11
8	Universitas Muhammadiyah Makassar	PTS	16.474	8
9	Universitas Megarezky	PTS	7.505	4
10	Universitas Bosowa	PTS	10.038	5
11	Universitas Indonesia Timur	PTS	6.252	3

12	Universitas DIPA Makassar	PTS	3.887	2
13	STIEM Bongaya	PTS	3.534	2
14	Politeknik Pariwisata Makassar	PTKL	2.400	1
15	Politeknik Kesehatan Kemenkes Makassar	PTKL	4.860	2
TOTAL			209.425	100

Berdasarkan Tabel 2 yang bersumber dari website PDDIKTI, jumlah populasi dari total 15 kampus tersebut Adalah 209.425 dan mencakup 79,1% dari total populasi dari mahasiswa aktif di Kota Makassar, sehingga hasil dari jumlah tersebut sudah dapat dijadikan dasar yang kuat dalam penarikan kesimpulan dari keseluruhan populasi mahasiswa di Kota Makassar. Setelah menemukan proporsi responden dari tiap kampus, selanjutnya digunakan teknik *purposive sampling* untuk memilih responden dari tiap kampus tersebut yang memenuhi kriteria yaitu:

- Mahasiswa yang berkuliah di Kota Makassar
- Mahasiswa yang pernah menggunakan atau menginstall aplikasi Threads by Instagram

2.7 Analisis Data

a. Uji Validitas

Dalam penelitian ini, pernyataan dari kuesioner menggunakan metode EUCS dan UEQ kemudian dilakukan pengujian untuk mengetahui bagaimana setiap item kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini valid. Data yang telah diperoleh melalui penyebaran kuesioner dilakukan analisis korelasi dengan membandingkan nilai r_{hitung} (Pearson Correlation) dan nilai r_{tabel} . Menurut Miftahul Janna (2021), Jika nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka item kuesioner tersebut dianggap valid.

Penggunaan teknik ini membantu memastikan bahwa setiap item dalam kuesioner memiliki hubungan yang valid dengan variabel yang diukur. Jika ditemukan indikator yang tidak valid, maka perlu dilakukan revisi terhadap item kuesioner atau penghapusan terhadap indikator yang tidak memenuhi kriteria validitas.

b. Uji Reliabilitas

Dengan asumsi seluruh pertanyaan dan instruksi dari kuesioner sudah tepat, selanjutnya melakukan uji reliabilitas agar dapat menilai seberapa besar derajat konsistensi dari alat penilaian. Dalam melakukan uji reliabilitas menggunakan pengukuran *Cronbach's Alpha*. Menurut Asmedi & Komalasari (2024), jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,7 maka item kuesioner sudah bisa dianggap reliabel.

c. *End-User Computing Satisfaction*

Metode *End-User Computing Satisfaction* digunakan dalam penelitian kali ini untuk mengukur kepuasan dari pengguna aplikasi Threads by Instagram. Kepuasan pengguna adalah ukuran seberapa sesuai harapan pengguna dengan hasil yang mereka peroleh saat menggunakan sistem. Tingkat kepuasan pengguna menentukan kualitas pengembangan sistem informasi. Tingkat kepuasan pengguna dalam komputasi akhir adalah metode untuk membandingkan harapan dan kenyataan kualitas sistem informasi dengan melihat tingkat kepuasan pengguna (Suwanti et al., 2022).

Dengan mempertimbangkan lima variabel utama: *Content*, *Accuracy*, *Format*, *Ease of Use*, dan *Timeliness*, *EUCS* digunakan untuk mengevaluasi kepuasan pengguna sistem. Tabel 3 merupakan indikator kuesioner dari metode *EUCS*.

Tabel 3. Indikator kuesioner *EUCS*

Indikator	Kode	Pernyataan
Isi (<i>Content</i>)	C1	Aplikasi Threads menyediakan informasi yang relevan bagi saya.
	C2	Informasi yang ditampilkan pada Aplikasi Threads mudah dipahami
Ketepatan (<i>Accuracy</i>)	A1	Informasi yang saya peroleh dari Aplikasi Threads akurat dan dapat diandalkan
	A2	Aplikasi Threads menampilkan informasi dengan sedikit atau tanpa kesalahan
Bentuk (<i>Format</i>)	F1	Tampilan antarmuka Threads menarik dan mudah digunakan
	F2	Struktur informasi pada Aplikasi Threads tersusun dengan baik serta mudah dipahami
Kemudahan Penggunaan (<i>Ease of Use</i>)	E1	Aplikasi Threads mudah digunakan bagi pengguna baru
	E2	Saya dapat dengan cepat memahami bagaimana menggunakan Threads
Ketepatan Waktu (<i>Timeliness</i>)	T1	Threads memberikan pembaruan informasi secara real-time
	T2	Waktu respon aplikasi Threads sangat cepat saat digunakan

Setiap kode yang ada pada Tabel 3. dalam kolom "kode" dapat digunakan sebagai variabel dalam penelitian ini. Setiap pernyataan dalam komponen yang diukur menggunakan metode *EUCS* diwakili oleh kode tersebut. Misalnya, kode C menunjukkan komponen konten, kode A menunjukkan ketepatan, kode F menunjukkan format, kode E menunjukkan kemudahan penggunaan, dan kode T menunjukkan komponen ketepatan. Untuk menilai aplikasi, responden diminta untuk

menjawab pernyataan dalam kuesioner berdasarkan skala Likert lima poin seperti pada Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi kuesioner EUCS

Klasifikasi	Nilai
Sangat Tidak Setuju (STS)	1
Tidak Setuju (TJ)	2
Ragu-ragu (R)	3
Setuju (S)	4
Sangat Setuju (SS)	5

Tabel 5. Tingkat kepuasan

Range	Predikat Kepuasan
$1 \leq x < 1,8$	Sangat Tidak Puas
$1,8 \leq x < 2,6$	Tidak Puas
$2,6 \leq x < 3,4$	Cukup Puas
$3,4 \leq x < 4,2$	Puas
$4,2 \leq x < 5$	Sangat Puas

Sumber: (Widodo, 2024)

Tingkat kepuasan pengguna pada setiap variabel dapat dilihat pada Tabel 5 dan dijadikan sebagai patokan tingkat kepuasan pengguna dalam penelitian ini. Dengan menghitung rata-rata dari hasil kuesioner dengan membagi jumlah skor kuesioner dengan jumlah kuesioner.

d. *User Experience Questionnaire*

Metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap suatu sistem atau aplikasi berdasarkan enam skala utama:

- *Attractiveness*, Seberapa menarik tampilan dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.
- *Perspicuity*, Seberapa mudah aplikasi dipahami dan dipelajari oleh pengguna baru.
- *Efficiency*, Seberapa cepat pengguna dapat menyelesaikan tugas dengan aplikasi.
- *Dependability*, Seberapa dapat diandalkan aplikasi dalam mendukung pengguna menyelesaikan tugas.
- *Stimulation*, Seberapa menyenangkan dan menarik aplikasi untuk digunakan.
- *Novelty*, Seberapa inovatif aplikasi dibandingkan solusi lain.

Tabel 6. Indikator kuesioner UEQ

Variabel	Indikator		Kode
Daya Tarik (<i>Attractiveness</i>)	Menyusahkan	Menyenangkan	ATT1
	Baik	Buruk	ATT2

Variabel	Indikator		Kode
Kejelasan (<i>Perspicuity</i>)	Tidak disukai	Menggembirakan	ATT3
	Tidak nyaman	Nyaman	ATT4
	Atraktif	Tidak Akraktif	ATT5
	Ramah pengguna	Tidak ramah pengguna	ATT6
	Tidak dapat dipahami	Dapat dipahami	PER1
	Mudah dipelajari	Sulit dipelajari	PER2
Efisiensi (<i>Efficiency</i>)	Rumit	Sederhana	PER3
	Jelas	Mbingungkan	PER4
	Cepat	Lambat	EFF1
	Tidak efisien	Efisien	EFF2
	Tidak praktis	Praktis	EFF3
	Terorganisir	Berantakan	EFF4
Keandalan (<i>Dependability</i>)	Tidak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	DEP1
	Menghalangi	Mendukung	DEP2
	Aman	Tidak aman	DEP3
	Memenuhi ekspektasi	Tidak memenuhi ekspektasi	DEP4
Stimulasi (<i>Stimulation</i>)	Bermanfaat	Kurang bermanfaat	STI1
	Membosankan	Mengasyikkan	STI2
	Tidak Menarik	Menarik	STI3
	Memotivasi	Tidak memotivasi	STI4
Kebaruan (<i>Novelty</i>)	Kreatif	Monoton	NOV1
	Berdaya cipta	Konvensional	NOV2
	Lazim	Terdepan	NOV3
	Konservatif	Inovatif	NOV4

Tabel 6. Terdiri dari 26 item pertanyaan dari template *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang menggambarkan pendapat pengguna tentang aplikasi Threads by Instagram dalam hal fungsionalitas, tata letak, desain tampilan, dan aspek lainnya. Untuk setiap item kuesioner, pengguna memberikan penilaian dalam bentuk skala likert 7 poin, dengan setiap poin menunjukkan tingkat kecenderungan pengguna dalam memberikan penilaian terhadap item tersebut (Romli, 2022). Setelah mendapatkan hasil kuesioner dilakukan transformasi nilai kuesioner dengan menginput data ke *UEQ Data Analysis Tools* dan secara otomatis di transformasi dengan skala -3 sampai +3. Setelah dilakukan transformasi maka data tersebut diolah dan akan menghasilkan rata-rata dari nilai kuesioner. Selanjutnya nilai rata-rata setiap variabel akan dibandingkan dengan hasil benchmarking yang tersedia pada *UEQ Data Analysis Tools*. Dari hasil benchmarking tersebut akan menghasilkan interpretasi hasil analisis metode UEQ berdasarkan masing masing variabel.

Gambar 4, merupakan template kuesioner dari metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) yang berjumlah 26 item pertanyaan dengan skala likert 7 yang telah distandarisasi internasional oleh peneliti (Schreep, 2023).

	1	2	3	4	5	6	7		
menyusahkan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menyenangkan	1
tak dapat dipahami	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat dipahami	2
kreatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	monoton	3
mudah dipelajari	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sulit dipelajari	4
bermanfaat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	kurang bermanfaat	5
membosankan	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mengasyikkan	6
tidak menarik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menarik	7
tak dapat diprediksi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	dapat diprediksi	8
cepat	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	lambat	9
berdaya cipta	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	konvensional	10
menghalangi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	mendukung	11
baik	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	buruk	12
rumit	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	sederhana	13
tidak disukai	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	menggembirakan	14
lazim	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	terdepan	15
tidak nyaman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	nyaman	16
aman	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak aman	17
memotivasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memotivasi	18
memenuhi ekspektasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak memenuhi ekspektasi	19
tidak efisien	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	efisien	20
jelas	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	membingungkan	21
tidak praktis	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	praktis	22
terorganisasi	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	berantakan	23
atraktif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak atraktif	24
ramah pengguna	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	tidak ramah pengguna	25
konservatif	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	inovatif	26

Gambar 4. Template kuesioner UEQ

Sumber: (Wulandari & Farida, 2018)

2.8 Evaluasi dan Validasi

Evaluasi dan validasi merupakan dua konsep yang terkait dan lazim digunakan dalam berbagai proyek, seperti pengembangan produk, sistem, serta program. Evaluasi merupakan sebuah proses menilai kinerja, hasil atau efektifitas sebuah program, apakah perlu dilakukan evaluasi atau revisi. Sedangkan validasi merupakan proses untuk menguji apakah sebuah program dapat sesuai dengan persyaratan dan spesifikasi yang telah ditentukan.

Dalam penelitian ini, evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa baik metode *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) dan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dapat mengukur tingkat kepuasan pengguna dalam aplikasi Threads by Instagram. Evaluasi ini dilakukan dengan melihat hasil kuesioner yang dikumpulkan, lalu mengolahnya menggunakan teknik statistik untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna. Evaluasi ini memeriksa elemen seperti ketepatan

informasi, kemudahan penggunaan, dan pengalaman interaktif yang ditawarkan oleh Threads. Dengan evaluasi, peneliti dapat menentukan apakah hasil yang diperoleh sudah memenuhi tujuan penelitian.

Tujuan validasi penelitian ini adalah untuk memastikan bahwa alat yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna benar-benar mampu mengukur elemen yang berkaitan dengan kepuasan dan pengalaman pengguna. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan pada data kuesioner untuk validasi. Uji validitas memastikan bahwa setiap pertanyaan dalam kuesioner memiliki kemampuan untuk mengukur variabel yang dimaksud, sedangkan uji reliabilitas memastikan bahwa hasil pengukuran akan konsisten jika penelitian dilakukan kembali dalam kondisi yang serupa. Penelitian ini dapat menghasilkan data yang lebih akurat dan dapat dipercaya sebagai dasar untuk kesimpulan dan rekomendasi bagi pengembang aplikasi Threads by Instagram dengan proses validasi yang baik.

2.9 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan Langkah untuk menemukan hasil atau Kesimpulan dari penelitian dengan tidak meninggalkan kriteria pembuatan instrumen yang baik. Instrumen penelitian yang digunakan selama penelitian ada 2, terdiri atas *software* dan *hardware*:

1. *Hardware* yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data pada penelitian ini adalah sebuah Laptop Dell Inspiron 3501 dengan Processor Intel Core i3 gen 11, dengan RAM 12GB, SSD 512GB, dengan OS Windows 11.
2. *Software* yang digunakan dalam mengumpulkan dan menganalisis data pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - Google Form
 - SPSS
 - Microsoft PowerBI
 - Microsoft Excel