

ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *STREAMING* MELALUI *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE* DI SMAN 7 TANGERANG SELATAN

ADRIAN MUHAMMAD ABIMANYU



**PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



IPB University
— Bogor Indonesia —

- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Perpustakaan IPB University



PERNYATAAN MENGENAI SKRIPSI DAN SUMBER INFORMASI SERTA PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Streaming* melalui *User Experience Questionnaire* di SMAN 7 Tangerang Selatan” adalah karya saya dengan arahan dari dosen pembimbing dan belum diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka di bagian akhir skripsi ini.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta dari karya tulis saya kepada Institut Pertanian Bogor.

Bogor, Juli 2026

Adrian Muhammad Abimanyu
G6401211004

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

ABSTRAK

ADRIAN MUHAMMAD ABIMANYU. Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Streaming melalui *User Experience Questionnaire* di SMAN 7 Tangerang Selatan. Dibimbing oleh FIRMAN ARDIANSYAH.

Aplikasi *live streaming* telah menjadi salah satu aktivitas di kalangan remaja sebagai sarana hiburan dan interaksi sosial dengan dampak pengalaman pengguna yang perlu diukur secara objektif. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi perbandingan pengalaman pengguna siswa-siswi SMAN 7 Tangerang Selatan dalam menggunakan Youtube Live, Twitch Stream, dan TikTok Live. Metode yang digunakan adalah *User Experience Questionnaire Short* (UEQ-Short) dengan pendekatan kuantitatif yang disebarkan ke-93 siswa-siswi kelas 11 melalui teknik *purposive sampling*. Hasil penelitian menunjukkan TikTok Live memperoleh nilai pengalaman pengguna tertinggi berdasarkan pengalaman siswa-siswi kelas 11. Youtube Live mendapatkan nilai pengalaman pengguna di bawah TikTok Live. Twitch Stream mendapatkan nilai pengalaman pengguna yang terendah karena rendahnya yang menggunakan aplikasi tersebut. Konten *gaming* merupakan kunci daya tarik yang mendominasi pengalaman pengguna siswa-siswi di seluruh aplikasi. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa efisiensi antarmuka dan variasi konten memengaruhi preferensi remaja dalam menggunakan aplikasi *live streaming*.

Kata kunci: *live streaming*, pengalaman pengguna, SMAN 7 Tangerang Selatan, UEQ-Short

ABSTRACT

ADRIAN MUHAMMAD ABIMANYU. User Experience Analysis of Streaming Application through *User Experience Questionnaire* in SMAN 7 South Tangerang. Supervised by FIRMAN ARDIANSYAH.

Live streaming applications have become one of the activities among teenagers as a means of entertainment and social interaction, with the impact of user experience that needs to be measured objectively. This study aims to evaluate the comparison of user experiences of students at SMAN 7 Tangerang Selatan in using YouTube Live, Twitch Stream, and TikTok Live. The method used was the *User Experience Questionnaire Short* (UEQ-Short) with a quantitative approach, which was distributed to 93 11th grade students through *purposive sampling*. The results showed that TikTok Live received the highest user experience score based on the experiences of 11th grade students. YouTube Live received a lower user experience score than TikTok Live. Twitch Stream received the lowest user experience score due to the low number of users of the application. Gaming content is the key attraction that dominates the user experience of students across all applications. The conclusion of this study indicates that interface efficiency and content variety influence teenagers' preferences in using live streaming applications.

Keywords: *live streaming*, SMAN 7 South Tangerang, UEQ-Short, user experience



Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

© Hak Cipta milik IPB, tahun 2026
Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah, dan pengutipan tersebut tidak merugikan kepentingan IPB.

Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apa pun tanpa izin IPB.

**ANALISIS PENGALAMAN PENGGUNA APLIKASI *STREAMING*
MELALUI *USER EXPERIENCE QUESTIONNAIRE*
DI SMAN 7 TANGERANG SELATAN**

ADRIAN MUHAMMAD ABIMANYU

Skripsi
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana pada
Program Sarjana Ilmu Komputer

**PROGRAM SARJANA ILMU KOMPUTER
SEKOLAH SAINS DATA, MATEMATIKA, DAN INFORMATIKA
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

@Hak cipta milik IPB University

IPB University



- Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.



@Hak cipta milik IPB University

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IPB University.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IPB University.

Tim Penguji pada Ujian Skripsi:

1. Rina Trisminingsih, S.Kom., M.T. Ph.D.
2. Hafidlotul Fatimah Ahmad, S.Kom., M.Kom.



Judul Skripsi : Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Streaming* melalui *User Experience Questionnaire* di SMAN 7 Tangerang Selatan

Nama : Adrian Muhammad Abimanyu

NIM : G6401211004

Disetujui oleh

Pembimbing:

Firman Ardiansyah, S.Kom., M.Si.

Diketahui oleh

Ketua Program Sarjana Ilmu Komputer:

Dr. Sony Hartono Wijaya, S.Kom., M.Kom.

NIP 19810809 200812 1002

Tanggal Ujian:
10 Juni 2026

Tanggal Lulus:



PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah *subhanaahu wa ta'ala* atas segala karunia-Nya sehingga karya ilmiah ini berhasil diselesaikan. Tema yang dipilih dalam penelitian yang dilaksanakan sejak bulan Juni 2025 sampai bulan Desember 2025 ini ialah evaluasi pengalaman pengguna perangkat lunak, dengan judul “Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi *Streaming* melalui *User Experience Questionnaire* di SMAN 7 Tangerang Selatan”.

Terima kasih penulis ucapkan kepada pembimbing akademik, Firman Ardiansyah S.Kom., M.Si. yang telah membimbing dan banyak memberi saran. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada moderator seminar, dan para penguji pada ujian skripsi. Di samping itu, penghargaan penulis sampaikan kepada Nanang Sayuti, S.Pd., M.Pd. dan Dwi Rini Listiowati, S.Pd. yang telah membantu selama pengumpulan data.

Semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi pihak yang membutuhkan dan bagi kemajuan ilmu pengetahuan.

Bogor, Juli 2026

Adrian Muhammad Abimanyu

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Ruang Lingkup	2
II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 <i>Streaming</i>	4
2.2 <i>User Experience</i>	4
2.3 <i>User Experience Questionnaire – Short (UEQ-Short)</i>	4
2.4 <i>Purposive Sampling</i>	5
2.5 Cronbach's Alpha	5
III METODE	6
3.1 Data Penelitian	6
3.2 Definisi Operasional	6
3.3 Alat dan Bahan	6
3.4 Prosedur Kerja	7
3.5 Analisis Data	10
IV HASIL DAN PEMBAHASAN	12
4.1 Analisis Deskriptif Dasar	12
4.2 Analisis Perilaku Pengguna per Aplikasi	14
4.3 Analisis Skala UEQ	14
4.4 Konsistensi dan Reliabilitas	16
4.5 Perbandingan Demografi Terhadap Nilai UX	18
4.6 Interpretasi Pola Preferensi	21
4.7 Analisis Kontekstual Penggunaan	27
4.8 Analisis Naratif UX	29
4.9 Analisis Komparatif Makna	30
V SIMPULAN DAN SARAN	31
5.1 Simpulan	31
5.2 Saran	31
DAFTAR PUSTAKA	32
LAMPIRAN	34
RIWAYAT HIDUP	47



DAFTAR TABEL

1	Struktur pertanyaan demografi	8
2	Struktur pertanyaan <i>screening</i>	9
3	Struktur pertanyaan pengalaman pengguna aplikasi <i>live streaming</i>	9
4	Struktur pertanyaan UEQ	10
5	Hasil uji-t TikTok Live terhadap Youtube Live	16
6	Hasil uji-t TikTok Live terhadap Twitch Stream	16
7	Hasil uji-t Youtube Live terhadap Twitch Stream	16
8	Hasil uji Cronbach's Alpha aplikasi <i>live streaming</i>	17
9	Hasil rata-rata skala UEQ Youtube Live	17
10	Hasil rata-rata skala UEQ TikTok Live	17
11	Hasil rata-rata skala UEQ Twitch Stream	17
12	Hasil uji inkonsistensi (<i>heuristic handbook</i>)	18
13	Hasil uji ANOVA frekuensi menonton terhadap nilai UX	18
14	Hasil uji-t konten Twitch Stream terhadap dimensi keasyikan	19
15	Hasil uji-t konten Twitch Stream terhadap dimensi daya tarik	19
16	Hasil uji-t konten TikTok Live terhadap dimensi keasyikan	20
17	Hasil uji-t konten TikTok Live terhadap dimensi daya tarik	20
18	Total responden, rata-rata, dan standar deviasi aplikasi <i>live streaming</i>	21
19	Hasil uji-t perbandingan aplikasi <i>live streaming</i> terhadap kualitas UX	21
20	Data alasan umum responden menonton Youtube Live	21
21	Data alasan utama responden memilih Youtube Live	22
22	Data alasan umum responden menonton Twitch Stream	23
23	Data alasan utama responden memilih Twitch Stream	24
24	Data alasan umum responden menonton TikTok Live	25
25	Data alasan utama responden memilih TikTok Live	25

DAFTAR GAMBAR

1	Diagram tahap penelitian	7
2	Diagram responden yang menggunakan salah satu aplikasi <i>live streaming</i>	12
3	Diagram pilihan aplikasi <i>live streaming</i> utama responden	12
4	Diagram <i>lingkar</i> frekuensi penggunaan aplikasi <i>live streaming</i>	13
5	Diagram <i>lingkar</i> durasi responden dalam sekali waktu	13
6	Diagram alasan umum responden menggunakan aplikasi <i>live streaming</i>	13
7	Diagram penggunaan aplikasi <i>live streaming</i> per responden	14
8	Diagram hasil <i>benchmark</i> UEQ-Short TikTok Live	15
9	Diagram hasil <i>benchmark</i> UEQ-Short Youtube Live	15
10	Diagram hasil <i>benchmark</i> UEQ-Short Twitch Stream	15
11	Diagram kombinasi alasan responden terhadap skor UX Youtube Live	23
12	Diagram kombinasi alasan responden terhadap skor UX Twitch Stream	24
13	Diagram kombinasi pilihan responden terhadap skor UX TikTok Live	26
14	Diagram rasio persentase pilihan konten Youtube Live	27



15	Diagram hasil distribusi durasi terhadap frekuensi penggunaan Youtube Live	27
16	Diagram rasio persentase pilihan konten Twitch Stream	28
17	Diagram hasil distribusi durasi terhadap frekuensi penggunaan Twitch Stream	28
18	Diagram rasio persentase pilihan konten TikTok Live	29
19	Diagram hasil distribusi durasi terhadap frekuensi penggunaan TikTok Live	29

DAFTAR LAMPIRAN

1	Presentasi dengan tema aplikasi <i>live streaming</i> di depan siswa-siswi kelas 11	35
2	Salah satu siswa kelas 11 selesai mengisi kuesioner	36
3	Tabulasi silang durasi-frekuensi-konten siswa-siswi kelas 11 SMAN 7 Tangerang Selatan yang menggunakan Youtube Live	37
4	Tabulasi silang durasi-frekuensi-konten siswa-siswi kelas 11 SMAN 7 Tangerang Selatan yang menggunakan Twitch Stream	39
5	Tabulasi silang durasi-frekuensi-konten siswa-siswi kelas 11 SMAN 7 Tangerang Selatan yang menggunakan TikTok Live	40
6	Hasil uji-t konten Youtube Live terhadap dimensi keasyikan	44
7	Hasil uji-t konten Youtube Live terhadap dimensi daya tarik	45
8	Hasil uji-t perbedaan jenis kelamin terhadap UX aplikasi <i>live streaming</i>	46