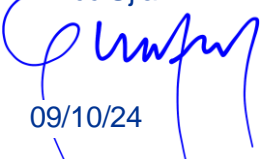


**EVALUASI DAN REDESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
TIKTOK MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI

**Disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana**



Acc Ujian

09/10/24

Disusun Oleh:

Pinky Nur Syalshabilla
2000018303

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2024

**EVALUASI DAN REDESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
TIKTOK MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH***

SKRIPSI



Disusun Oleh:

**PINKY NUR SYALSHABILLA
2000018303**

**PROGRAM STUDI S1 INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

2024

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**EVALUASI DAN REDESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
TIKTOK MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH***

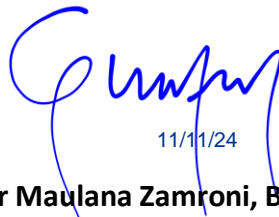
Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Pinky Nur Syalshabilla
2000018303**

**Program Studi S1 Informatika
Fakultas Teknologi Industri
Universitas Ahmad Dahlan**

Telah disetujui oleh:

Pembimbing



11/11/24

Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.

NIPM. 198403092018101111205917

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

EVALUASI DAN REDESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI
TIKTOK MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH*

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Pinky Nur Syalshabilla
2000018303

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada Rabu, 30 Oktober 2024
dan dinyatakan telah memenuhi syarat


Susunan Dewan Penguji


Ketua : Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom

Penguji 1 : Dinan Yulianto, S.T., M.Eng.

Penguji 2 : Murein Miksa Mardhia, S.T., M.T.

 11/11/24

 12/12/2024

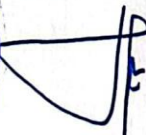
 12/11/24

Yogyakarta, 15 November 2024

Dekan Fakultas Teknologi Industri

Universitas Ahmad Dahlan





Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T.
NIPM. 196608121996010110784324

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pinky Nur Syalshabilla

NIM : 2000018303

Prodi : Informatika


Judul TA/Skripsi : Evaluasi Dan Redesain Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TikTok

Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*

Dengan ini saya menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya/Kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 30 Oktober 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.
NIPM. 198403092018101111205917

Yang menyatakan,



Pinky Nur Syalshabilla
2000018303

PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pinky Nur Syalshabilla
NIM : 2000018303
Prodi : Informatika
Judul TA/Skripsi : Evaluasi Dan Redesain Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TikTok
Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Ahmad Dahlan maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Ahmad Dahlan.

Yang menyatakan,



Pinky Nur Syalshabilla
2000018303

PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Pinky Nur Syalshabilla

NIM : 2000018303

Prodi : Informatika

Judul TA/Skripsi : Evaluasi Dan Redesain Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi TikTok
Menggunakan Metode *Cognitive Walkthrough*

Dengan ini saya menyerahkan hak Sepenuhnya kepada Pusat Sumber Belajar Universitas Ahmad Dahlan untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak):

- Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repository Pusat Sumber Belajar. Universitas Ahmad Dahlan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 30 Oktober 2024

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



Guntur Maulana Zamroni, B.Sc., M.Kom.
NIPM. 198403092018101111205917

Yang menyatakan,



Pinky Nur Syalshabilla
2000018303

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya berupa Kesehatan dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “EVALUASI DAN REDESAIN PENGALAMAN PENGGUNA PADA APLIKASI TIKTOK MENGGUNAKAN METODE *COGNITIVE WALKTHROUGH*”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Studi S1 Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan dalam proses pembuatan skripsi ini sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Prof. Dr. Muchlas, M.T., selaku Rektor Universitas Ahmad Dahlan.
3. Ibu Prof. Dr. Ir. Siti Jamilatun, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri Universitas Ahmad Dahlan.
4. Bapak Dr. Murinto, S.Si., M.Kom., selaku Kepala Program Studi Informatika Universitas Ahmad Dahlan.
5. Bapak Guntur Maulana, B.Sc., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan serta masukan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Keluarga yang selalu memberikan semangat, terlebih kepada kedua orang tua yang selalu mengirimkan doa serta dukungan baik moral maupun materi sehingga penulis dapat melewati proses penyelesaian skripsi ini dengan baik.
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang tulus dan ikhlas memberikan motivasi sehingga penulis dapat melewati setiap tahapan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
8. Terakhir ucapan terima kasih kepada diri sendiri sudah berani untuk bangkit, berani melawan rasa malas, dan berani melawan rasa takut. Terima kasih atas usaha juga kerja keras dan yakin pada diri sendiri sehingga bisa sampai dititik terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik ataupun saran yang bersifat membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 30 Oktober 2024



Pinky Nur Syalshabilla

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	v
PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Batasan Masalah Penelitian.....	3
1.3. Rumusan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1. Kajian Penelitian Terdahulu.....	6
2.2. Landasan Teori.....	10
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1. Pengumpulan Data.....	19
3.2. <i>Software dan Hardware</i>	22
3.3. Tahapan Penelitian.....	22
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	26
4.1. Identifikasi Masalah	26
4.2. Analisis Kebutuhan Pengguna.....	38
4.3. <i>Design as Scenario</i> (Redesain)	40
4.4. Evaluasi Redesain Aplikasi TikTok dengan <i>Cognitive Walkthrough</i>	50
4.5. Analisis Perbandingan Hasil Evaluasi CW Awal dan CW Akhir	54
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1. Kesimpulan	68
5.2. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA.....	70
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	23
Gambar 4. 1 <i>Layout</i> tampilan pada aplikasi TikTok.....	40
Gambar 4. 2 Redesain Halaman <i>Login</i>	42
Gambar 4. 3 Redesain Halaman Beranda	43
Gambar 4. 4 Redesain Halaman Notifikasi Aktivitas.....	44
Gambar 4. 5 Redesain Halaman Pencarian Konten.....	44
Gambar 4. 6 Redesain Halaman Buat video.....	45
Gambar 4. 7 Redesain Halaman Unggah Video	46
Gambar 4. 8 Redesain Halaman Pengaturan	46
Gambar 4. 9 Redesain Halaman Poin dan Halaman Informasi Poin	47
Gambar 4. 10 Redesain Halaman Profil.....	48
Gambar 4. 11 Redesain Halaman Tren	49
Gambar 4. 12 Redesain Halaman FYP.....	49

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan beberapa penelitian terdahulu	8
Tabel 3. 1 Aspek <i>Usability</i>	20
Tabel 4. 1 Analisis PACT Pengguna Tiktok.....	26
Tabel 4. 2 Analisis Kebutuhan Tugas dan <i>Requirement</i>	28
Tabel 4. 3 Skenario Tugas Pengguna	29
Tabel 4. 4 Langkah-langkah Skenario Tugas Aplikasi TikTok Yang Sedang Berjalan	30
Tabel 4. 5 Jumlah Rangkaian Skenario Tugas Aplikasi TikTok Yang Sedang Berjalan.....	32
Tabel 4. 6 Hasil Pengujian Penyelesaian Skenario Tugas Aplikasi TikTok yang Sedang Berjalan	35
Tabel 4. 7 Tingkat Efektivitas Aplikasi TikTok yang Sedang Berjalan	37
Tabel 4. 8 Tingkat Efisiensi Aplikasi TikTok yang Sedang Berjalan.....	38
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Kebutuhan Pengguna.....	39
Tabel 4. 10 Langkah-langkah Skenario Tugas Redesain Aplikasi TikTok	51
Tabel 4. 11 Jumlah Rangkaian Skenario Tugas Redesain Aplikasi TikTok.....	51
Tabel 4. 12 Hasil Pengujian Penyelesaian Skenario Tugas Aplikasi Redesain TikTok.....	52
Tabel 4. 13 Tingkat Efektivitas Aplikasi Redesain TikTok.....	53
Tabel 4. 14 Tingkat Efisiensi Aplikasi Redesain TikTok	54
Tabel 4. 15 Perbandingan Desain Halaman <i>Login</i> TikTok Dengan Hasil Redesain	56
Tabel 4. 16 Perbandingan Desain Halaman Beranda TikTok Dengan Hasil Redesain	57
Tabel 4. 17 Perbandingan Desain Halaman Notifikasi TikTok Dengan Hasil Redesain	58
Tabel 4. 18 Perbandingan Desain Halaman Pencarian TikTok Dengan Hasil Redesain	59
Tabel 4. 19 Perbandingan Desain Halaman Buat video TikTok Dengan Hasil Redesain	60
Tabel 4. 20 Perbandingan Desain Halaman Unggah Video TikTok Dengan Hasil Redesain	61
Tabel 4. 21 Perbandingan Desain Halaman Pengaturan TikTok Dengan Hasil Redesain	62
Tabel 4. 22 Perbandingan Desain Halaman Poin TikTok Dengan Hasil Redesain	63
Tabel 4. 23 Perbandingan Desain Halaman Profil TikTok Dengan Hasil Redesain.....	64
Tabel 4. 24 Perbandingan Desain Halaman Tren TikTok Dengan Hasil Redesain.....	65
Tabel 4. 25 Perbandingan Desain Halaman FYP TikTok Dengan Hasil Redesain	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi pengumpulan data awal.....	72
Lampiran 2. Dokumentasi pengujian awal.....	73
Lampiran 3. Dokumentasi pengujian akhir	74

ABSTRAK

Aplikasi TikTok telah menjadi salah satu media sosial yang paling populer di dunia, dengan jutaan pengguna aktif setiap hari. Meskipun aplikasi ini telah mencapai kesuksesan yang luar biasa, masih ada beberapa masalah yang perlu diatasi untuk meningkatkan pengalaman pengguna. Hal ini terungkap melalui ulasan pengguna di *platform PlayStore*. Sekitar 6,7% menunjukkan adanya pengguna yang merasa frustrasi atau tidak puas dengan beberapa aspek dari TikTok dan sekitar 5,7% menunjukkan bahwa adanya pengguna yang merasa jijik atau tidak suka terhadap konten atau fitur yang ada di TikTok. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan evaluasi pada aspek UI/UX dan tingkat kemudahan pengguna serta melakukan perbaikan desain sehingga dapat meningkatkan pengalaman pengguna.

Metode dalam penelitian ini adalah *Task Centered System Design* yang terdiri dari 4 tahap, yaitu: Identifikasi, Analisis Kebutuhan, Skenario Desain, dan Pengujian *Walkthrough*. Pengumpulan data berupa studi pustaka, observasi sekaligus evaluasi *usability* dengan metode *cognitive walkthrough*. Evaluasi dilakukan dua kali, yaitu: evaluasi aplikasi TikTok yang sedang berjalan dan evaluasi hasil redesain.

Redesain *prototype* TikTok yang dilakukan mencakup fitur *login*, beranda, notifikasi, pencarian, buat dan unggah video, pengaturan, halaman poin, halaman tren, serta halaman FYP berdasarkan hasil metode *cognitive walkthrough*. Adapun fokus perbaikan yaitu pada pengelompokan konten, penambahan filter pencarian dan perbaikan tampilan yang lebih intuitif. Hasil evaluasi untuk aspek efektivitas TikTok yang sedang berjalan rata-rata keseluruhan mencapai 90,32%. Sedangkan evaluasi hasil redesain rata-rata keseluruhan mencapai 96,84%. Hasil evaluasi untuk aspek efisiensi dengan perhitungan menggunakan rumus *Overall Relative Efficiency*, pada aplikasi TikTok yang sedang berjalan mencapai angka 37,88%, sedangkan evaluasi hasil redesain mencapai 20,97%. Berdasarkan evaluasi tersebut dapat diketahui terdapat peningkatan untuk aspek efektivitas sebesar 6,52% dan peningkatan efisiensi sebesar 16,91%. Hal ini menunjukkan bahwa hasil rekomendasi desain TikTok meningkatkan pemahaman pengalaman pengguna dalam segi UI/UX yang lebih baik.

Kata kunci: *Cognitive walkthrough*; TikTok; UI/UX