

Evaluasi dan Rekomendasi Peningkatan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Prime Video Mobile

Muhammad Yoga Kurniawan^{1*}, Teduh Dirgahayu¹

¹Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, Indonesia

20523227@students.uii.ac.id*

| Received: 09/06/2024 | Revised: 11/07/2024 | Accepted: 26/07/2024 |

Copyright©2024 by authors, all rights reserved. Authors agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution License 4.0 International License

Abstrak

Pada masa pandemi, Indonesia mengalami perkembangan penggunaan internet salah satunya dalam dunia hiburan. Tingkat peningkatan ini mencapai 78,19%. Hiburan yang disukai masyarakat Indonesia pada masa pandemi adalah menonton film atau serial TV. Salah satu aplikasi yang menyediakan layanan streaming film secara *online* adalah Prime Video. Prime Video adalah salah satu aplikasi streaming film atau serial TV yang dikembangkan oleh Amazon pada tahun 2006. Berdasarkan data di Play Store untuk aplikasi ini, rating yang didapat adalah 3.5 dari 5. Menurut beberapa review dari pengguna, pengguna merasa kesulitan untuk melakukan login dan mengeluhkan tentang UI aplikasi yang buruk. *User Interface* adalah tampilan dari sebuah produk seperti warna, tata letak, dan tulisan yang berfungsi menghubungkan sistem dengan pengguna atau *user*. *User Experience* adalah suatu *experience* atau pengalaman yang muncul dari pengguna yang telah menggunakan suatu produk atau aplikasi yang telah dikembangkan. Tujuan dari dilakukannya penelitian ini adalah untuk meningkatkan nilai *usability* dari aplikasi Prime Video dengan melakukan evaluasi dan perancangan ulang. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode pengumpulan data, metode ini mengharuskan peneliti untuk mengumpulkan data baik dari teori-teori yang berkaitan dan penelitian terdahulu, maupun data yang didapat dari responden. Setelah dilakukan wawancara, diperoleh hasil bahwa aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan di bagian *user interface* dan *user experience*. Setelah dilakukannya uji SUS kepada 5 responden terhadap aplikasi Prime Video, aplikasi ini mendapatkan skor 65.5 dan mendapatkan predikat Buruk. Setelah mendapatkan data yang dibutuhkan proses selanjutnya adalah proses redesain, proses ini dilakukan dengan mempertimbangkan permasalahan sebelumnya. Setelah dilakukan keseluruhan pengujian dapat diperoleh hasil dan disimpulkan bahwa metode pengumpulan data dapat membantu peneliti untuk melakukan evaluasi dan memberikan rekomendasi peningkatan untuk aplikasi. Penelitian ini juga menghasilkan sebuah rancangan desain yang dapat dijadikan rekomendasi untuk meningkatkan nilai *usability* aplikasi.

Kata kunci: Evaluasi UI UX, Perancangan Ulang UI UX, Prime Video, Usability

Abstract

During the pandemic, Indonesia experienced developments in internet use, one of which was in the world of entertainment. This increase rate reached 78.19%. The entertainment that Indonesian people like during the pandemic is watching films or TV series. One application that provides online film streaming services is Prime Video. Prime Video is a film or TV series streaming application developed by Amazon in 2006. Based on data on the Play Store for this application, the rating obtained is 3.5 out of 5. According to several reviews from users, users find it difficult to log in and complain about bad app UI. User Interface is the appearance of a product such as color, layout and writing which functions to connect the system with the user. User Experience is an experience or experience that arises from users who have used a product or application that has been developed. The aim of this research is to increase the usability value of the Prime Video application by carrying out evaluation and redesign. The method used in this research is the data collection method, this method requires researchers to collect data both from related theories and previous research, as well as data obtained from respondents. After conducting interviews, the results were obtained that this application still had several shortcomings in the user interface and user experience. After carrying out the SUS test on 5 respondents regarding the Prime Video application, this application received a score of 65.5 and received a Bad rating. After obtaining the required data, the next process is the redesign process, this process is carried out by considering previous problems. After carrying out all the tests, results can be obtained and it can be concluded that the data collection method can help researchers to carry out evaluations and provide recommendations for improvements for the application. This research also produces a design plan that can be used as a recommendation to increase the usability value of the application.

Keywords: Prime Video, UI UX Evaluation, UI UX Redesign, Usability

1. Pendahuluan

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi di dunia saat ini telah berkembang dengan sangat cepat, sehingga setiap informasi yang ada dan yang terbaru dapat di akses dengan mudah dan cepat. Pada tahun 2023 survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau APJII telah mencatatkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia adalah 78,19%, ini berarti 215,6 juta jiwa dari total 275,7 juta jiwa penduduk Indonesia telah mendapatkan dan menggunakan internet (APJII, 2023). Semenjak adanya pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat seluruh dunia termasuk Indonesia untuk melakukan *lockdown*, maka hiburan digital yang dapat dinikmati oleh masyarakat Indonesia pada saat itu adalah menonton berbagai konten hiburan dan bermain gim (Hadyan, 2020). Salah satu hiburan yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan diminati di Indonesia adalah film atau serial TV.

Pada saat itu juga platform *SVoD* hadir di masyarakat untuk memenuhi kebutuhan konten hiburan. *Subscription Video on Demand (SVoD)* adalah layanan di mana pengguna memiliki kendali penuh atas langganan mereka dan memiliki kebebasan untuk menonton banyak koleksi konten video kapan saja sesuai dengan keinginan mereka (Karthi, 2020). Sedangkan menurut

Lobato (Lobato, 2018), SVoD adalah layanan streaming video yang menyajikan cara interaktif kepada pengguna untuk menikmati tontonan film, serial TV, dan dokumenter, dengan menggunakan algoritma untuk menyuguhkan konten tersebut sesuai dengan selera pengguna.

Berdasarkan riset yang dilakukan oleh lembaga Clarity Research Indonesia, lembaga tersebut menyatakan bahwa perkembangan dunia streaming yang ada di Indonesia dalam beberapa waktu terakhir terus mengalami perkembangan. Pada tahun 2016 tercatat jumlah pengguna SVoD hanya sekitar 200 ribu pengguna. Lalu pada tahun 2017 mengalami perkembangan menjadi 700 ribu pengguna. Tahun 2018 menjadi 1,5 juta pengguna. Tahun 2019 menjadi 3,3 juta pengguna. Pada tahun 2020 menjadi 7,6 juta pengguna, tahun mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebanyak 4,3 juta pengguna. Pada tahun 2021 mengalami peningkatan menjadi 11,5 juta pengguna (Shafina, 2023).

Salah satu platform SVoD yang dapat dinikmati adalah Prime Video, aplikasi ini dikembangkan oleh perusahaan *e-commerce* yaitu Amazon. Prime Video memiliki beberapa fitur utama seperti Beranda, Unduhan, Temukan, Profil, dan halaman Film. Berdasarkan data yang diambil dari Play Store, aplikasi ini telah berhasil diunduh sebanyak 500 juta kali unduhan dan mendapatkan rating 3,5 dari total rating 5 dari 3,7 juta ulasan. Pembagian ratingnya antara lain 2,5 juta ulasan untuk rating 5; 470 ribu ulasan untuk rating 4; 200 ribu ulasan untuk rating 3; 150 ribu ulasan untuk rating 2; dan 390 ribu ulasan untuk rating 1. Di rating 1 dan 2, pengguna mengeluhkan sulitnya untuk melakukan proses login, seringnya error yang terjadi pada aplikasi, dan tampilan UI yang buruk (Google Play Store, n.d.).

Dengan melihat ratingnya yang hanya 3.5 dari total 5, maka Prime Video membutuhkan perbaikan berdasarkan dari masukan pengguna yang telah di pertimbangkan contohnya seperti tampilan UI yang buruk. Untuk terbentuknya desain aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, maka perlu untuk melakukan evaluasi dan redesain aplikasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan evaluasi dan memberikan rekomendasi yang dapat meningkatkan UI dan UX dari aplikasi Prime Video, sehingga pengguna dapat lebih nyaman dalam menggunakan aplikasi.

2. Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data, pengumpulan data adalah sebuah langkah-langkah atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk penelitian, baik dalam kualitatif maupun kuantitatif (Yasin et al., 2024). Metode pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian ini melalui studi literatur penelitian terdahulu dan data-data dari partisipan. Setelah data yang dibutuhkan telah didapat maka selanjutnya data tersebut akan dikaji dan dianalisis secara lebih lanjut untuk mendapatkan hasil akhir yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2.1. Studi Literatur

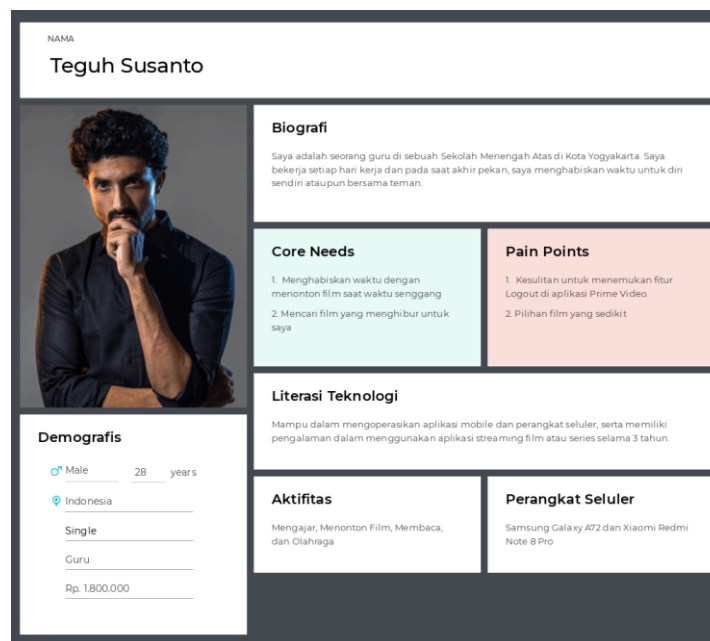
Studi literatur adalah mencari teori yang dapat dijadikan referensi yang berkaitan dengan permasalahan atau kasus yang sedang dikaji. Pada langkah ini peneliti mengumpulkan dan menganalisa sumber-sumber referensi yang berkaitan dan relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Tujuan dari studi literatur adalah agar peneliti dapat memahami teori-teori dan penelitian terdahulu untuk selanjutnya dijadikan pedoman yang kuat dalam melakukan penelitian.

2.2. Persiapan

Persiapan adalah langkah peneliti untuk menyusun bahan atau data yang akan dibutuhkan untuk keperluan penelitian. Persiapan yang baik dapat menambah nilai efektifitas dan efisiensi sekaligus meminimalisir resiko dan terjadinya kesalahan dalam proses penelitian. Pada langkah ini peneliti mengidentifikasi pengguna sasaran, serta penetapan *User Stories* dan *User Journey*.

2.2.1. Identifikasi Pengguna Sasaran

Menurut Wahyu Andhyka Kusuma, Kharisma Muzaki Ghuftron, dan Fauzan (Andhyka Kusuma et al., 2020), *User Persona* adalah suatu metode yang sudah sangat lazim digunakan untuk mendapatkan pemahaman yang sesuai dengan kebutuhan pengguna aplikasi. Pembuatan *user persona* bertujuan untuk menganalisis, mengidentifikasi, dan memahami kebutuhan dari pengguna aplikasi. Tujuan lain dari pembuatan *user persona* adalah untuk menggambarkan detail dari pengguna aplikasi serta permasalahan yang dialami. Dengan digunakannya *user persona*, maka peneliti diharapkan dapat menganalisis sekaligus memahami tantangan permasalahan pengguna. Untuk *user persona* dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. *User Persona*

2.2.2. Penetapan *User Stories* dan *User Journey*

a. User Stories

User Stories adalah penjelasan dengan sangat rinci mengenai kebutuhan sistem kedalam bahasa yang mudah untuk dipahami oleh pengguna dari berbagai sudut pandang. *User Stories* biasanya digunakan untuk mendeskripsikan siapa calon yang akan menjadi pengguna dari sistem, tugas yang akan dilakukan oleh pengguna, dan tujuan apa yang ingin dicapai (Andipradana & Dwi Hartomo, 2021). *User Stories* dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. User Stories

No.	Peran Pengguna	Aksi yang dilakukan	Tujuan yang dicapai
1	Pengguna	Mencari dan menonton film	Mendapatkan hiburan
2	Pengguna	Melihat riwayat unduhan	Mengetahui film apa yang telah diunduh
3	Pengguna	Mengubah bahasa	Mendapatkan bahasa yang diinginkan
4	Pengguna	Menambah film ke daftar tontonan	Mengetahui apa yang harus ditonton di kemudian hari
5	Pengguna	Melihat daftar tontonan film	Mengetahui film apa yang ingin ditonton

b. User Journey

User Journey adalah sebuah metode yang digunakan untuk menjalankan pembangunan kembali pengalaman pengguna yang berhubungan dengan suatu produk layanan, yang kemudian akan digunakan sebagai serangkaian langkah perbaikan (Nurfitri et al., 2019). *User Journey* dalam penelitian ini yaitu memilih dan menentukan jalan atau langkah untuk mencapai tujuan dari *user stories* yang telah dibuat sebelumnya. Penentuan *user journey* dalam penelitian ini dibuat berdasarkan langkah yang paling efektif dan yang paling efisien.

2.3. Evaluasi

Evaluasi adalah proses atau metode yang digunakan untuk mengukur sesuatu sesuai dengan aturan atau metode yang sebelumnya telah ditentukan. Setelah melakukan evaluasi dengan metode yang ditetapkan maka akan muncul hasil evaluasi. Pada tahap penelitian ini terdapat langkah observasi, wawancara, SUS, dan analisis hasil evaluasi (Muryadi, 2017).

2.3.1. Observasi

Observasi ini untuk membandingkan kesesuaian *user journey* yang dilakukan oleh partisipan dengan *user stories* dan *user journey* yang telah ditentukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi dengan 5 partisipan yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Berikut adalah skala penilaian hasil observasi:

- a) 0 = berbeda (<50%),
- b) 1 = ada beberapa kesamaan (50% sd 75%),
- c) 2 = ada banyak kesamaan (75% sd 90%),
- d) 3 = sama (90% sd 100%).

2.3.2. Wawancara

Wawancara adalah sebuah percakapan antara pewawancara dengan partisipan yang dilakukan secara langsung, dimana pewawancara akan memberikan pertanyaan yang terkait dengan objek yang akan diteliti serta telah dipersiapkan sebelumnya (Zulfi, 2021). Dalam

penelitian ini, peneliti melakukan wawancara sebanyak 5 pertanyaan dengan 5 partisipan yang terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan aplikasi dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Daftar pertanyaan wawancara yang diajukan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan
1	Apa yang disukai dari aplikasi Prime Video?
2	Apa yang tidak disukai dari aplikasi Prime Video?
3	Apa kelebihan dari aplikasi Prime Video?
4	Apa kekurangan dari aplikasi Prime Video?
5	Apa tanggapan anda mengenai keseluruhan tampilan dari aplikasi Prime Video?

2.3.3. System Usability Scale

SUS adalah suatu instrumen mandiri atau alat pengukuran yang telah banyak digunakan sebagai alat untuk pengukuran nilai *usability* dari berbagai macam produk dan antarmuka pengguna. SUS sendiri ditemukan oleh John Brooke pada tahun 1986 (Martins et al., 2015). SUS telah disusun yang didalamnya terdapat 10 pertanyaan. Berikut adalah cara untuk menghitung hasil dari SUS:

- a) Untuk keterangan skala penilaiannya adalah dari 5 yang berarti strongly agree atau sangat setuju sampai 1 yang berarti strongly disagree atau sangat tidak setuju.
- b) Untuk pertanyaan bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9) maka setiap nilai yang didapat akan dikurangi dengan 1, sedangkan Untuk pertanyaan bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10) maka setiap nilai yang didapat akan dikurangi dengan 5.
- c) Setelah dihitung sesuai dengan langkah 1, maka total dari hasil hitungan dikalikan dengan 2,5.
- d) Setelah itu, jumlah total semua hasil yang didapat setelah melewati langkah 2 yang kemudian dibagi sesuai dengan jumlah partisipan untuk mendapat nilai rata-ratanya. Pada penelitian ini terdapat 5 partisipan maka akan dibagi dengan 5.

Tabel 3 berikut adalah keterangan predikat skor akhir dari SUS (Ependi et al., 2019).

Tabel 3. Keterangan Predikat Skor SUS

No.	Predikat	Nilai
1	Sangat Baik (Grade A)	$\geq 80,3$
2	Baik (Grade B)	≥ 74 dan $< 80,3$
3	Cukup (Grade C)	≥ 68 dan < 74
4	Buruk (Grade D)	≥ 51 dan < 68
5	Sangat Buruk (Grade F)	< 51

2.3.4. Analisis Hasil Evaluasi

Pada tahap ini peneliti menganalisa data-data yang telah dikumpulkan sebelumnya dari para partisipan. Setelah dilakukan analisa, data tersebut kemudian akan dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk memulai melakukan perancangan ulang dari aplikasi Prime Video. Analisis hasil dilakukan secara saksama agar menghasilkan rancangan ulang aplikasi yang maksimal.

2.4. Redesain

Pada langkah ini peneliti membuat *prototype* yang memuat perubahan dari masalah sebelumnya dan selanjutnya akan diuji kembali oleh para partisipan untuk mengetahui bagaimana hasilnya. Redesain adalah suatu kegiatan untuk mengubah atau memperbaharui dengan merujuk pada desain yang sudah ada yang kemudian akan menjadi desain yang baru, sehingga dapat memperoleh tujuan positif yang ingin dicapai dan menghasilkan kemajuan (D. Hi Yusuf & A. Mutalib, 2021). Proses redesain ini mengacu pada prinsip-prinsip UI UX yang telah dijelaskan sebelumnya.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Evaluasi

3.1.1. Observasi User Stories dan User Journey

Hasil observasi dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi

No.	User Stories	Partisipan					Rerata
		Bintang	Fathan	M. Alwan	Defasa*	Endang*	
1	Mencari dan menonton film	3	3	3	3	3	3
2	Melihat riwayat unduhan	3	3	3	3	2	2.8
3	Mengubah bahasa	3	3	3	2	2	2.6
4	Menambah film ke daftar tontonan	2	2	3	2	3	2.4
5	Melihat daftar tontonan film	3	2	3	2	2	2.4
Rerata		2.8	2.6	3	2.4	2.4	
Skor		2.8 (Memory)			2.4 (Learn)		

Keterangan:

a) (*) = Partisipan belum pernah menggunakan.

- b) Pada partisipan lama, berarti partisipan mudah diingat sistem [**memorability**].
- c) Pada partisipan baru, berarti partisipan mudah dipelajari sistem [**learnability**].

3.1.2. Wawancara

Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5. Hasil Wawancara

No	Pertanyaan	Partisipan				
		Bintang	Fathan	M. Alwan	Defasa*	Endang*
1	Apa yang disukai dari aplikasi Prime Video?	Muncul <i>summary</i> tentang film yang ditonton saat film sedang di- <i>pause</i> .	Tata letak dari aplikasi cukup <i>simple</i> dan tidak merepotkan.	Memiliki film <i>original</i> yang tidak ada di <i>platform</i> lainnya.	Film yang ditayangkan selalu <i>update</i> setiap minggunya.	Pilihan film-nya banyak yang terbaru.
2	Apa yang tidak disukai dari aplikasi Prime Video?	Tidak dapat mengatur tingkat kecerahan layar dengan melakukan <i>scroll up</i> atau <i>scroll down</i> langsung pada layar.	Tata letak daftar filmnya kurang oke.	UX tentang tambahan informasi yang membingungkan dan kurang informatif.	Pilihan film yang kurang banyak seperti kompetitornya.	Filmnya tidak terlalu lengkap.
3	Apa kelebihan dari aplikasi Prime Video?	Memiliki film <i>original</i> yang kualitasnya tidak kalah dengan kompetitornya.	Desain, tampilan, dan tata letak yang <i>simple</i> , serta menu di pengaturan yang lumayan lengkap.	Pembelian paket internet yang sudah ada bundle dengan paket Prime Video selama sebulan.	Film dapat diunduh sehingga dapat ditonton saat tidak ada sinyal atau paket internet.	Fitur dari aplikasi yang mudah dijalankan.
4	Apa kekurangan dari aplikasi Prime Video?	Terdapat beberapa fitur yang untuk mengaksesnya cukup menyulitkan bagi pengguna	Fitur tambahan ke Daftar Tontonan kurang terlihat.	UX dari aplikasi yang kurang informatif dan membingungkan.	Paket berbayarnya yang cukup mahal.	Paket berbayarnya yang mahal.

		yang belum terbiasa.				
5	Apa tanggapan anda mengenai keseluruhan tampilan dari aplikasi Prime Video?	List daftar film yang terlalu berdempetan satu sama lainnya.	Secara keseluruhan, tampilannya cukup oke tapi mungkin bisa di <i>update</i> lagi.	Tampilannya yang biasa saja dan kurang berwarna.	Tampilannya enak dilihat dan penggunaannya yang cukup mudah.	Tampilannya aplikasi masih lumayan oke.

Kesimpulan yang bisa ditarik dari wawancara yang telah dilakukan adalah yang disukai pengguna adalah tata letak simple, tidak merepotkan. Untuk yang tidak disukai oleh pengguna adalah tidak dapat mengatur kecerahan layar, tata letak daftar film kurang oke, UX membingungkan dan kurang informatif, tambahkan ke Daftar Tontonan kurang terlihat, list daftar film yang terlalu berdempetan, tampilannya yang biasa saja dan kurang berwarna, menu pengaturan sedikit kurang lengkap. Sedangkan untuk permasalahan paket berbayar tidak dijadikan bahan evaluasi dikarenakan fokus penelitian ini hanya pada redesain UI dan UX aplikasi.

3.1.3. System Usability Scale (SUS)

Setelah melakukan pengujian dan wawancara, selanjutnya peneliti mengajukan kuesioner SUS kepada 5 partisipan. Partisipan terdiri dari 3 orang yang sering atau sudah pernah menggunakan dan 2 orang yang baru atau belum pernah menggunakan aplikasi. Daftar pertanyaan SUS telah ditentukan oleh John Brooke (Brooke, 1995) dan hasil umpan balik SUS dari partisipan dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6. Hasil Umpan Balik SUS

No.	Pertanyaan	Partisipan				
		Bintang	Fathan	M. Alwan	Defasa*	Endang*
1	<i>I think that I would like to use this system frequently.</i> (Saya rasa saya ingin sering menggunakan sistem ini)	3	5	3	3	3
2	<i>I found the system unnecessarily complex.</i>	2	4	4	2	3

	(Saya menemukan sistem ini terlalu rumit)					
3	<i>I thought the system was easy to use.</i> (Saya pikir sistemnya mudah digunakan)	4	4	3	5	3
4	<i>I think that I would need the support of a technical person to be able to use this system.</i> (Saya rasa saya memerlukan dukungan tenaga teknis untuk dapat menggunakan sistem ini)	1	2	2	1	4
5	<i>I found the various functions in this system were well integrated.</i> (Saya menemukan berbagai fungsi dalam sistem ini terintegrasi dengan baik)	4	3	3	4	4
6	<i>I thought there was too much inconsistency in this system.</i> (Saya pikir ada terlalu banyak inkonsistensi dalam sistem ini)	3	4	3	2	3
7	<i>I would imagine that most people would learn to use</i>	4	4	4	5	4

	<i>this system very quickly.</i> (Saya membayangkan kebanyakan orang akan belajar menggunakan sistem ini dengan sangat cepat)					
8	<i>I found the system very cumbersome to use.</i> (Saya menemukan sistem ini sangat tidak praktis untuk digunakan)	1	4	4	1	3
9	<i>I felt very confident using the system.</i> (Saya merasa sangat percaya diri menggunakan sistem ini)	4	5	5	4	3
10	<i>I needed to learn a lot of things before I could get going with this system.</i> (Saya perlu mempelajari banyak hal sebelum dapat mulai menggunakan sistem ini)	1	1	5	2	3
Skor SUS (Hasil x 2.5)		31	26	20	33	21
Rata-Rata		$327.5 / 5 = 65.5$				
Predikat		Buruk				

Dari hasil SUS yang didapat dapat ditentukan bahwa pengguna sangat setuju pada aspek positif seperti sistem yang mudah digunakan, merasa bahwa orang lain dapat mempelajari sistem dengan cepat, dan merasa sangat percaya diri saat menggunakan aplikasi. Namun disamping itu

pengguna juga sangat setuju pada aspek negatif seperti sistem yang terlalu rumit, berpikir bahwa banyak inkonsistensi pada sistem, dan sistem yang sangat tidak praktis untuk digunakan. Maka dari itu berdasarkan penilaian yang diberikan oleh pengguna pada uji SUS, aplikasi Prime Video memperoleh nilai 65.5 dan mendapat predikat Buruk.

3.1.4. Analisis Hasil


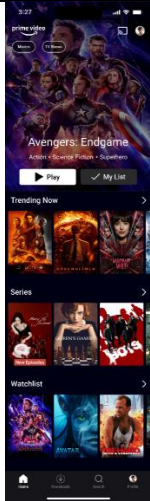
Berdasarkan dari hasil observasi, wawancara, dan hasil SUS yang memperoleh predikat Buruk, maka dapat disimpulkan bahwa UI dan UX dari aplikasi Prime Video perlu untuk ditingkatkan terutama pada aspek tata letak karena partisipan mengeluhkan kurang informatif dan membingungkan. Partisipan juga mengatakan bahwa tampilan daftar film pada aplikasi terlalu menempel satu sama lain menjadikan tampilannya terkesan kurang rapi. Terdapat beberapa poin untuk rekomendasi perbaikan, yaitu:


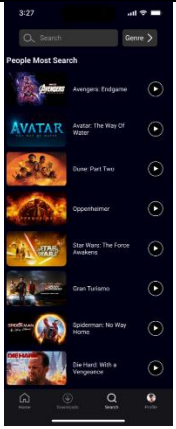

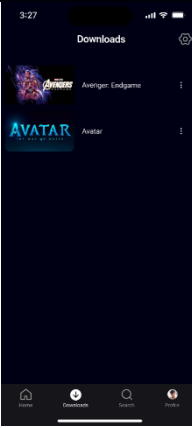
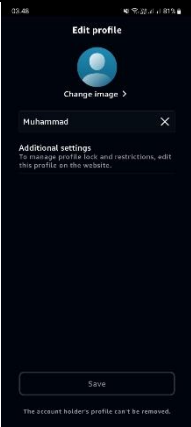
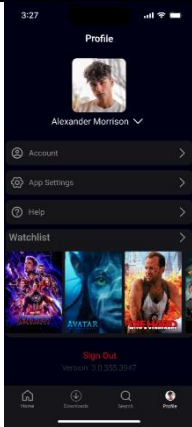
- a) Memberikan pembaharuan warna sehingga tampilan terlihat lebih segar.
- b) Menata kembali layout aplikasi agar lebih terlihat dan informatif, serta tidak membingungkan pengguna.

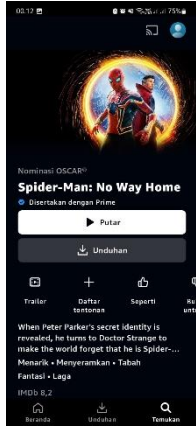
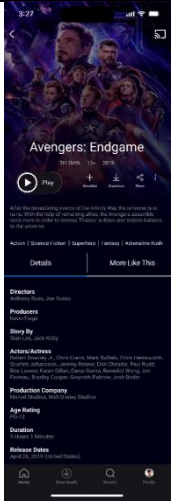
3.2. Redesain

Hasil redesain dari beberapa fitur utama dari aplikasi Prime Video dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 7. Hasil Redesain

No.	Halaman	Sebelum Redesain	Sesudah Redesain
1	Beranda		

<p style="text-align: center;">2</p>	<p style="text-align: center;">Temukan</p>		
<p style="text-align: center;">3</p>	<p style="text-align: center;">Unduhan</p>		
<p style="text-align: center;">4</p>	<p style="text-align: center;">Profil</p>		

5	Film		
---	------	--	---

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari penelitian evaluasi dan rekomendasi peningkatan *user interface* dan *user experience* pada aplikasi Prime Video Mobile yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- Pada hasil uji observasi *User Stories* dan *User Journey*, skor bagi partisipan yang sudah pernah menggunakan aplikasi adalah 2.8/3. Yang berarti partisipan mudah mengingat langkah-langkah dari sistem untuk mencapai tujuannya.
- Pada hasil uji observasi *User Stories* dan *User Journey*, skor bagi partisipan yang belum pernah menggunakan aplikasi adalah 2.4/3. Yang berarti partisipan mudah untuk mempelajari langkah-langkah dari sistem untuk mencapai tujuannya.
- Pada hasil uji SUS aplikasi, skor yang didapat adalah 65.5 dan mendapat predikat Buruk. Yang berarti aplikasi membutuhkan evaluasi untuk dapat meningkatkan nilai *usability*-nya.
- Tampilan *interface* dari aplikasi Prime Video perlu mendapatkan perbaikan dari segi *User Interface* dan *User Experience*-nya.
- Penelitian ini menghasilkan sebuah rancangan berupa desain yang dapat dijadikan rekomendasi untuk meningkatkan nilai *usability* aplikasi.

Daftar Pustaka

- Andhyka Kusuma, W., Muzaki Ghufro, K., & Fauzan. (2020). Penggunaan User Persona Untuk Evaluasi dan Meningkatkan Ekspektasi Pengguna Dalam Kebutuhan Sistem Informasi Akademik. *Sintech Journal*, 3(2), 77–156. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v3i2.587>
- Andipradana, A., & Dwi Hartomo, K. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Online Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 8(1), 161–172. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.18-1.869>

- APJII. (2023). *Survei Internet Indonesia 2023 Tahap 1*. <https://survei.apjii.or.id/survei/group/8>
- Basatha, R., Kristianto, A., Rahmawati, T., Adiwena, B., Sutjiadi, R., Hariyanti, N. T., & Wirapraja, A. (2022). *UI/UX Design: Panduan, Teori dan Aplikasi Penulis*. <https://repository.ikado.ac.id/241/>
- Birri Firamadhani, E., & Arwin Dermawan, D. (2023). Rancang Ulang UI/UX Aplikasi Prime Video Menggunakan Perbandingan Metode User-centered Design, Design Sprint, dan Double Diamond. *Jurnal Manajemen Informatika UNESA*, 15(1). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-manajemen-informatika/article/view/55191>
- Brooke, J. (1995). SUS: A Quick and Dirty Usability Scale. *Research Gate*, 189. https://www.researchgate.net/publication/228593520_SUS_A_quick_and_dirty_usability_scale
- Buana, W., & Nurina Sari, B. (2022). Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course. *Journal of Computer and Information Technology*, 5(2), 91–97. <http://ejournal.unipma.ac.id/index.php/doubleclick>
- D. Hi Yusuf, R., & A. Mutalib, W. (2021). Redesain Pembangunan Gedung Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Maluku Utara. *Jurnal Dintek*, 14(1), 72–78. <https://www.jurnal.umm.ac.id/index.php/dintek/article/view/729>
- Ependi, U., Kurniawan, T. B., & Panjaitan, F. (2019). SYSTEM USABILITY SCALE VS HEURISTIC EVALUATION: A REVIEW. *Jurnal SIMETRIS*, 10(1). <https://doi.org/doi.org/10.24176/simet.v10i1.2725>
- Gana Hartadi, M., Wayan Swandi, I., & Wayan Mudra, I. (2020). WARNA DAN PRINSIP DESAIN USER INTERFACE (UI) DALAM APLIKASI SELULER “BUKALOKA.” *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa Dan Desain*, 5(1). <https://doi.org/10.25105/jdd.v5i1.6865>
- Google Play Store. (n.d.). *Amazon Prime Video - Apps on Google Play*. Google Play Store. Retrieved October 29, 2023, from https://play.google.com/store/apps/details?id=com.amazon.avod.thirdpartyclient&hl=en_US
- Hadyan, R. (2020). *Video on Demand Naik Daun, Bagaimana Kondisi di Indonesia?* *Bisnis.Com*. <https://teknologi.bisnis.com/read/20201003/84/1300143/video-on-demand-naik-daun-bagaimana-kondisi-di-indonesia>
- Karthi, G. (2020). *What is SVOD? A Complete Guide for Subscription Video On Demand Service*. *Yourstory.Com*. <https://yourstory.com/mystory/svod-video-complete-guide>
- Lobato, R. (2018). Rethinking International TV Flows Research in the Age of Netflix. *Television & New Media*, 19(3), 241–256. <https://doi.org/10.1177/1527476417708245>
- Martins, A. I., Rosa, A. F., Queirós, A., Silva, A., & Rocha, N. P. (2015). European Portuguese Validation of the System Usability Scale (SUS). *Procedia Computer Science*, 67, 293–300. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.273>

- Muryadi, A. D. (2017a). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi (Agustanico Dwi Muryadi) MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1). <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/538>
- Muryadi, A. D. (2017b). Model Evaluasi Program Dalam Penelitian Evaluasi (Agustanico Dwi Muryadi) MODEL EVALUASI PROGRAM DALAM PENELITIAN EVALUASI. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1). <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/538>
- Nurfitri, A., Aknuranda, I., & Muslimah Az-Zahra, H. (2019). Pemetaan User Journey untuk Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Brawijaya. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(8), 7542–7548. <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/5884>
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa User Experience pada TFME Interactive Learning Media Menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147. <https://doi.org/10.30871/ji.v13i2.3180>
- Renaldy Suteja, B., & Harjoko, A. (2008). PERANCANGAN USER INTERFACE E-LEARNING BERBASIS WEB. *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1(5). <http://jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/753>
- Shafina, G. (2023). *Jumlah Pelanggan Layanan Streaming Indonesia Kian Meningkat - GoodStats Data*. Goodstats.Id. <https://data.goodstats.id/statistic/gammashafina/jumlah-pelanggan-layanan-streaming-indonesia-kian-meningkat-s2q42>
- Shirvanadi, E. C. (2021). SKRIPSI PERANCANGAN ULANG UI/UX SITUS E-LEARNING AMIKOM CENTER DENGAN METODE DESIGN THINKING (STUDI KASUS: AMIKOM CENTER). *DSpace UII*. <https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/34156>
- Yasin, M., Garancang, S., & Hamzah, A. A. (2024). Metode dan Instrumen Pengumpulan Data (Kualitatif dan Kuantitatif). *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(3), 161–173. <https://doi.org/10.62504/zhnv9724>
- Zulfi, A. (2021). Internalisasi Nilai Karakter Jujur dan Tanggung Jawab Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Aisyiyah Palembang. *UIN Raden Fatah Palembang*. <https://repository.radenfatah.ac.id/19447/>