

**ANALISIS KOMPARATIF INSTRUMEN EVALUASI *USABILITY* PADA
APLIKASI *MOBILE* DAN *WEBSITE* PARIWISATA DI INDONESIA**

SKRIPSI



Oleh:

AHMAD MUHSIN ZEIN

NIM. 2210817310006

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN, APRIL 2026**

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Ahmad Muhsin Zein
NIM : 2210817310006
Fakultas : Teknik
Prodi : Teknologi Informasi
Judul Skripsi : *Analisis Komparatif Instrumen Evaluasi Usability Pada Aplikasi Mobile Dan Website Pariwisata Di Indonesia*
Pembimbing Utama : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Banjarmasin, 24 April 2026



Ahmad Muhsin Zein
NIM. 2210817310006

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 TEKNOLOGI INFORMASI

**Analisis Komparatif Instrumen Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi *Mobile* Dan *Website*
Pariwisata Di Indonesia**

Oleh

Ahmad Muhsin Zein (2210817310006)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 29 April 2026 dan dinyatakan

LULUS

Komite Penguji :
Ketua : Dr. Ir. Yuslena Sari, S.Kom., M.Kom.
NIP. 198411202015042002
Anggota 1 : Muhammad Bahit, S.Kom., M.Eng.
NIP. 198904162024211002
Anggota 2 : Erika Maulidiya, S.Kom M.Kom.
NIP. 200006192025062016
Pembimbing : Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.
Utama NIP. 198810272019032013

.....
.....
.....
.....

Banjarbaru, 18 MAY 2026

Diketahui dan disahkan oleh:

Wakil Dekan Bidang Akademik

Fakultas Teknik ULM,



Ahmad Muhsin Zein, S.T., M.T.

NIP. 197401071998021001

Koordinator Program Studi

S-1 Teknologi Informasi,

.....

Andrean Rizky Baskara, S.Kom., M.Kom.

NIP. 199307032019031011

PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI

**ANALISIS KOMPARATIF INSTRUMEN EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI
MOBILE DAN WEBSITE PARIWISATA DI INDONESIA**

OLEH

AHMAD MUHSIN ZEIN

NIM. 2210817310006

Telah diperiksa dan terpenuhi semua persyaratan akademik, administrasi, dan
disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji

Banjarmasin, 24 April 2026



Muti'a Maulida, S.Kom., M.T.I.

NIP. 198810272019032013

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform pariwisata yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi dan merencanakan perjalanan wisata. Dalam konteks ini, *usability* menjadi faktor penting yang memengaruhi efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna saat berinteraksi dengan platform digital. Namun, penelitian yang membandingkan instrumen evaluasi *usability* umum dengan instrumen khusus pariwisata pada platform digital di Indonesia masih terbatas. Penelitian ini bertujuan menganalisis dan membandingkan *usability* aplikasi Tiket.com dan website Indonesia.travel menggunakan empat instrumen evaluasi, yaitu System Usability Scale (SUS), USE Questionnaire, User Experience Questionnaire Plus (UEQ+), dan Indonesian Tourism Application Usability Questionnaire (ITAUQ). Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif komparatif dengan desain *within-subjects*, melibatkan delapan responden yang mengevaluasi kedua platform menggunakan seluruh instrumen. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, *paired sample t-test*, Wilcoxon *signed-rank test*, *effect size*, serta korelasi Pearson. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tiket.com memperoleh skor *usability* lebih tinggi dibandingkan Indonesia.travel pada seluruh instrumen: SUS 78,13 (*Good*, Grade B), USE 83,1% (Sangat Layak), UEQ+ 1,80 (Positif), dan ITAUQ 5,76 dari skala 1-7. Indonesia.travel memperoleh SUS 67,81 (*OK*, Grade C), USE 75,6% (Layak), UEQ+ 1,50 (Positif), dan ITAUQ 5,37. Meskipun seluruh uji perbedaan tidak signifikan secara statistik ($p > 0,05$), analisis *effect size* menunjukkan perbedaan praktis berkategori kecil hingga sedang. Penelitian menyimpulkan bahwa ITAUQ efektif digunakan sebagai instrumen evaluasi *usability* platform pariwisata digital karena memberikan informasi diagnostik yang lebih kaya melalui dimensi kontekstual. Namun, SUS tetap paling efisien secara global. Kombinasi keduanya direkomendasikan untuk evaluasi yang lebih komprehensif.

Kata kunci: ITAUQ, Pariwisata Digital, UEQ+, *Usability*, *User Experience*.

ABSTRACT

The development of digital technology has driven the emergence of various tourism platforms that facilitate users in searching for information and planning their trips. In this context, usability becomes a crucial factor influencing effectiveness, efficiency, and user satisfaction when interacting with digital platforms. However, research comparing general usability evaluation instruments with tourism-specific instruments on digital platforms in Indonesia is still limited. This study aims to analyze and compare the usability of the Tiket.com application and the Indonesia.travel website using four evaluation instruments: the System Usability Scale (SUS), USE Questionnaire, User Experience Questionnaire Plus (UEQ+), and the Indonesian Tourism Application Usability Questionnaire (ITAUQ). The approach used is comparative quantitative with a within-subjects design, involving eight respondents who evaluated both platforms using all instruments. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, paired sample t-test, Wilcoxon signed-rank test, effect size, and Pearson correlation. The results showed that Tiket.com obtained higher usability scores compared to Indonesia.travel across all instruments: SUS 78.13 (Good, Grade B), USE 83.1% (Highly Acceptable), UEQ+ 1.80 (Positive), and ITAUQ 5.76 on a 1-7 scale. Indonesia.travel obtained an SUS score of 67.81 (OK, Grade C), USE 75.6% (Acceptable), UEQ+ 1.50 (Positive), and ITAUQ 5.37. Although all difference tests were not statistically significant ($p > 0.05$), the effect size analysis indicated practical differences in the small to medium categories. The study concludes that ITAUQ is effectively used as a usability evaluation instrument for digital tourism platforms because it provides richer diagnostic information through contextual dimensions. However, SUS remains the most efficient on a global scale. A combination of both is recommended for a more comprehensive evaluation.

Keywords: Digital Tourism, ITAUQ, UEQ+, Usability, User Experience.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan kuasa-Nya yang telah diberikan kepada kita semua. Semua cita-cita dan harapan penulis menjadi lebih mudah tercapai dan bermanfaat bagi banyak orang. Selain itu, atas anugerah dan karunia-Nya, penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul: “Analisis Komparatif Instrumen Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi *Mobile* Dan *Website* Pariwisata Di Indonesia”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata-1 Teknologi Informasi dari Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, saran, serta dorongan yang membuat penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya, terutama kepada:

1. Orang tua yang paling berharga bagi hidup penulis yang selalu memberikan segala hal yang tidak bisa penulis balas sampai kapanpun. Ayah dan ibu yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, serta rumah dari segala rumah yang ternyaman.
2. Bapak Andreyan Rizky Baskara, S.Kom., M.T., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Informasi, yang senantiasa memberikan bimbingan dan dukungan selama masa studi.
3. Ibu Muti’a Maulida, S.Kom., M.T.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan petunjuk, arahan, meluangkan waktu, dan bimbingan dalam seluruh proses penyelesaian skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
5. Seluruh teman seperjuangan dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih atas segala bentuk bantuan, kesediaan menjadi ruang keluh kesah, serta dukungan moral yang telah mengiringi langkah penulis selama proses penyelesaian skripsi ini.
6. Seluruh responden yang turut berpartisipasi dalam mengisi kuesioner penelitian skripsi ini.

7. Individu-individu istimewa yang pernah hadir dan memberikan warna tersendiri. Apresiasi yang tulus atas setiap dorongan yang memotivasi agar terus bertumbuh menjadi versi terbaik, walaupun pada akhirnya fase tersebut harus meluruh dan menetap sebagai barisan kenangan yang indah.

Skripsi ini terdiri dari beberapa bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- BAB I: Pendahuluan, yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.
- BAB II: Tinjauan Pustaka, berisi landasan teori, penelitian terkait, dan kerangka pemikiran.
- BAB III: Metodologi Penelitian, meliputi alat dan bahan, lokasi penelitian, alur penelitian.
- BAB IV: Hasil dan Pembahasan, yang memaparkan hasil penelitian serta analisisnya.
- BAB V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian serta saran untuk pengembangan lebih lanjut.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan menjadi referensi bagi para pembaca.

Banjarmasin, 26 April 2026

Penulis,

Ahmad Muhsin Zein

NIM. 2210817310006

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERSETUJUAN MAJU SIDANG SKRIPSI	iii
ABSTRAK	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah	7
1.3. Batasan Masalah.....	8
1.4. Tujuan Penelitian	8
1.5. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10

2.1. Penelitian Terkait.....	10
2.1.1. <i>Are Three Methods Better Than One? A Comparative Assessment of Usability Evaluation Methods in an EHR</i>	10
2.1.2. <i>Usability Testing Aplikasi Informasi Desa Wisata Menggunakan Cognitive Walkthrough dan System Usability Scale (SUS)</i>	11
2.1.3. <i>User Satisfaction Analysis of SUS Method of Virtual Tours Website for Semarang Chinatown Tourism Experience</i>	12
2.1.4. <i>Usability Testing Aplikasi Rekomendasi Objek Wisata di Provinsi Jawa Barat Berbasis Android Menggunakan USE Questionnaire</i>	12
2.1.5. <i>Usability Experience on Tourism Website Using the USE Questionnaire Approach</i>	13
2.1.6. <i>The Use of User Experience Questionnaire Plus (UEQ+) for Cross-Cultural UX Research: Evaluating Zoom and Learn Quran Tajwid as Online Learning Tools</i>	13
2.1.7. <i>Pengembangan, Adaptasi, dan Validasi Indonesian Tourism Application Usability Questionnaire (ITAUQ)</i>	14
2.2. Landasan Teori	20
2.2.1. <i>Konsep Usability</i>	20
2.2.2. <i>User Experience (UX)</i>	20
2.2.3. <i>Human-Computer Interaction (HCI)</i>	21
2.2.4. <i>Platform Digital Pariwisata</i>	22
2.2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i>	22
2.2.6. <i>USE Questionnaire</i>	23

2.2.7. <i>User Experience Questionnaire Plus (UEQ+)</i>	24
2.2.8. <i>Indonesian Tourism Application Usability Questionnaire (ITAUQ)</i>	25
2.3. Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	28
3.1. Alat dan Bahan Penelitian.....	28
3.1.1. Alat.....	28
3.1.2. Bahan.....	28
3.2. Lokasi dan Objek Penelitian	29
3.2.1. Lokasi.....	29
3.2.2. Objek.....	29
3.3. Alur Penelitian	29
3.3.1. Identifikasi Masalah.....	30
3.3.2. Studi Literatur	31
3.3.3. Penentuan Objek dan Metode Penelitian	32
3.3.4. Penyusunan Skenario Tugas Kuesioner Penelitian	33
3.3.5. Pengumpulan Data	34
3.3.6. Penyusunan Pertanyaan Instrumen	39
3.3.7. Pengolahan Data	50
3.3.8. Analisis Komparatif Hasil <i>Usability</i>	51

3.3.9. Penarikan Kesimpulan dan Saran.....	52
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1. Penentuan Populasi dan Sampel.....	54
4.1.1. Karakteristik Responden	55
4.2. Penyajian Respons Item Instrumen.....	56
4.2.1. System Usability Scale (SUS)	56
4.2.2. USE Questionnaire	57
4.2.3. UEQ+	62
4.2.4. ITAUQ	65
4.3. Statistik Deskriptif Platform dan Instrumen	69
4.4. Uji Normalitas.....	71
4.5. Uji Perbedaan Berpasangan	72
4.6. Analisis Korelasi Antar Instrumen.....	81
4.7. Analisis Komparatif	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	86
5.1. Kesimpulan.....	86
5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN	98

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan pada Instrumen SUS, UEQ+, USE Questionnaire, dan ITAUQ.....	6
Tabel 2.1 Penelitian Terkait.....	15
Tabel 3.1 Daftar Alat Penelitian	28
Tabel 3.2 Bahan Penelitian.....	28
Tabel 3.3 Skenario Tugas Tiket.com	34
Tabel 3.4 Skenario Tugas Indonesia.travel	34
Tabel 3.5 aturan ukuran sampel dalam usability testing	35
Tabel 3.6 Perbandingan Lab Test vs Survei Kuantitatif.....	36
Tabel 3.7 Pertanyaan SUS.....	40
Tabel 3.8 Pertanyaan UEQ+	42
Tabel 3.9 Pertanyaan USE Questionnaire	45
Tabel 3.10 Pertanyaan ITAUQ	47
Tabel 4.1 Data demografi responden	55
Tabel 4.2 Jawaban Per Item SUS Tiket.com	56
Tabel 4.3 Jawaban Per Item SUS Indonesia.travel	57
Tabel 4.4 Jawaban Per Item USE Tiket.com.....	59
Tabel 4.5 Jawaban Per Item USE Indonesia.travel	59
Tabel 4.6 Statistik Deskriptif USE Platform Tiket.com	61
Tabel 4.7 Statistik Deskriptif USE Platform Indonesia.Travel	62
Tabel 4.8 Jawaban Per Item UEQ+ Tiket.com	63
Tabel 4.9 Jawaban Per Item UEQ+ Indonesia.travel	63
Tabel 4.10 Jawaban Per Item ITAUQ Tiket.com	66
Tabel 4.11 Jawaban Per Item ITAUQ Indonesia.travel.....	67

Tabel 4.12 Paired Samples Statistics SUS	69
Tabel 4.13 Paired Samples Statistics USE	69
Tabel 4.14 Paired Samples Statistics UEQ+	70
Tabel 4.15 Paired Samples Statistics ITAUQ.....	70
Tabel 4.16 Statistik Deskriptif Objek dan Instrumen Evaluasi	71
Tabel 4.17 Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)	72
Tabel 4.18 Paired Samples Test SUS	73
Tabel 4.19 Paired Samples Test USE	73
Tabel 4.20 Paired Samples Test UEQ+	73
Tabel 4.21 Wilcoxon signed-rank Test ITAUQ.....	74
Tabel 4.22 Paired Samples Statistics SUS, USE, UEQ+	75
Tabel 4.23 Paired Samples Correlations SUS, USE, UEQ+	76
Tabel 4.24 Paired Samples Differences SUS, USE, UEQ+	77
Tabel 4.25 Output Paired Samples Test	78
Tabel 4.26 Interpretasi Cohen's d [48]	79
Tabel 4.27 Wilcoxon Signed-Rank Test.....	80
Tabel 4.28 Wilcoxon Signed-Rank Test Statistics	80
Tabel 4.29 analisis korelasi instrumen	82
Tabel 4.30 Interpretasi Korelasi Pearson	83
Tabel 4.31 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Usability Keempat Instrumen	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran.....	26
Gambar 3.1 Alur Penelitian.....	30
Gambar 3.2 The system usability scale (SUS) score [44].....	39
Gambar 3.3 Illustration describing the scales measured by the UEQ-S, UEQ, and UEQ+ [16].....	41
Gambar 3.4 Pertanyaan USE Questionnaire [45]	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Konsultasi.....	98
Lampiran 2. Form Responden Kuesioner Evaluasi.....	99
Lampiran 3. Responden Kuesioner Evaluasi	103
Lampiran 4. Form Responden Kuesioner Evaluasi.....	103
Lampiran 5. Dokumentasi Pengisian Kuesioner oleh Responden	104