

**ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *USABILITY* PADA
APLIKASI PELACAK AKTIVITAS LARI
MENGUNAKAN UEQ DAN SUS**



TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana

YOPIE VAN GHAMA

11220381

Program Studi Sistem Informasi

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Nusa Mandiri

Jakarta

2026

KATA PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat, kesehatan, kekuatan, dan kemudahan dalam setiap proses penyusunan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta yang senantiasa memberikan doa, dukungan, kasih sayang, serta segala pengorbanan yang tidak ternilai.
3. Keluarga yang selalu memberikan semangat dan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyelesaian skripsi ini.
4. Dosen pembimbing dan seluruh dosen yang telah memberikan ilmu, arahan, serta bimbingan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi.
5. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan bantuan, semangat, dan kebersamaan selama menjalani proses perkuliahan.
6. Diri saya sendiri yang telah berusaha, bertahan, dan menyelesaikan setiap proses hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan menjadi langkah awal untuk perjalanan yang lebih baik di masa yang akan datang.



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

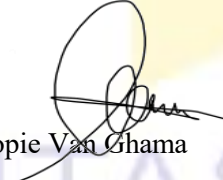
Nama : Yopie van ghama
NIM 11220381
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **“Analisis User Experience dan Usability pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ dan SUS”**, adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari **Universitas Nusa Mandiri** dicabut/dibatalakan.

Dibuat di : Jakarta
Pada tanggal: 7 september 2026
Yang menyatakan,




Yopie Van Ghama

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Yopie Van Ghama
NIM : 11220381
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Perguruan Tinggi : Universitas Nusa Mandiri

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **Universitas Nusa Mandiri**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah kami yang berjudul: **“Analisis User Experience dan Usability pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ dan SUS”**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **Universitas Nusa Mandiri** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **Universitas Nusa Mandiri**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 7 September 2026

Yang menyatakan,




(Yopie Van Ghama)

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Yopie Van Ghama
NIM : 11220381
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Informasi
Jenjang : Strata Satu (S1)

Judul Tugas Akhir : Analisis User Experience dan Usability pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ dan SUS

Telah dipertahankan pada periode 2026-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Sarjana Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Nusa Mandiri.

Jakarta, 16 September 2026

PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Laela Kurniawati, M.Kom



Laela Kurniawati
Ditandatangani Digital:
Laela Kurniawati
2026-09-17 10:31:44

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Faruq Aziz, M.Kom



Faruq Aziz
Ditandatangani Digital:
Faruq Aziz
2026-09-16 10:31:33

Penguji II : Susafa'ati, M.Kom



Susafa'ati
Ditandatangani Digital:
Susafa'ati
20260916105523

UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

PEDOMAN PENGGUNAAN HAK CIPTA

Tugas Akhir yang berjudul “**Analisis User Experience dan Usability pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ dan SUS**” adalah hasil karya tulis asli Yopie Van Ghama dan bukan hasil terbitan sehingga peredaran karya tulis hanya berlaku di lingkungan akademik saja, serta memiliki hak cipta. Oleh karena itu, dilarang keras untuk menggandakan baik sebagian maupun seluruhnya karya tulis ini, tanpa seizin penulis.

Referensi kepustakaan diperkenankan untuk dicatat tetapi pengutipan atau peringkasan isi tulisan hanya dapat dilakukan dengan seizin penulis dan disertai ketentuan pengutipan secara ilmiah dengan menyebutkan sumbernya.

Untuk keperluan perizinan pada pemilik dapat menghubungi informasi yang tertera di bawah

ini: Nama : Yopie Van Ghama
Alamat : Serasah JR.air mancur Dua koto, kab.pasaman
Nomor telpon
Email :yopievanghamaa@gmail.com

:082286766061



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, dengan mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Dimana Tugas Akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“ANALISIS *USER EXPERIENCE* DAN *USABILITY* PADA APLIKASI PELACAK AKTIVITAS LARI MENGGUNAKAN UEQ DAN SUS”**.

Tujuan penulisan Tugas Akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Sarjana Universitas Nusa Mandiri. Sebagai bahan penulisan, data dan informasi diambil berdasarkan hasil penelitian, observasi, penyebaran kuesioner, dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, izinkanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

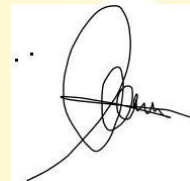
1. Rektor Universitas Nusa Mandiri.
2. Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Mandiri.
3. Dekan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri.
4. Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri.
5. Laela Kurniawati, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang diperlukan selama masa perkuliahan.
7. Staf, karyawan, dan dosen di lingkungan Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan.
8. Staf/karyawan di lingkungan Lindo Software yang telah memberikan dukungan selama proses penelitian.
9. Orang tua tercinta yang telah memberikan dukungan moral maupun spiritual kepada penulis
10. Rekan-rekan mahasiswa kelas 11.8B.10

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebutkan satu per satu yang telah membantu sehingga terwujudnya penulisan Tugas Akhir ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang.

Akhir kata, semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 06 September 2026

Penulis



Yopie Van Ghama



UNIVERSITAS
NUSA MANDIRI

ABSTRAK

Yopie Van Ghama (11220381), Analisis *User Experience* Dan *Usability* Pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ Dan SUS

Aplikasi pelacak aktivitas lari menyediakan informasi jarak, durasi, kecepatan, dan perkembangan latihan. Evaluasi diperlukan untuk mengetahui pengalaman pengguna serta kemudahan penggunaan aplikasi tersebut. Penelitian ini bertujuan menganalisis *user experience* dan *usability* pada Strava, Samsung Health, dan Nike Run Club menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ) dan *System Usability Scale* (SUS). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif dan teknik purposive sampling. Berdasarkan data yang telah didapatkan, sebanyak 135 responden memberikan penilaian, dengan 45 responden pada setiap aplikasi. Setiap responden mengevaluasi satu aplikasi yang paling sering digunakan. Versi aplikasi yang dievaluasi adalah versi Strava 478.10, Samsung Health 7.000.0.011, dan Nike Run Club 4.78.0 yang digunakan responden pada saat pengambilan data. Hasil UEQ menunjukkan bahwa ketiga aplikasi memperoleh penilaian positif pada seluruh dimensi. *Novelty* menjadi dimensi dengan nilai relatif paling rendah, yaitu 1,078 pada Strava, 1,183 pada Samsung Health, dan 1,578 pada Nike Run Club. Nilai tertinggi: *Efficiency* pada Strava (1,856), *Attractiveness* pada Samsung Health (1,826) dan Nike Run Club (2,322). Rata-rata skor SUS Strava sebesar 70,50, Samsung Health sebesar 73,39, dan Nike Run Club sebesar 85,00. Ketiganya memiliki tingkat *usability* yang dapat diterima, dengan Nike Run Club memperoleh skor SUS tertinggi pada sampel penelitian. Strava dan Samsung Health memperoleh grade C (Good), Nike Run Club grade A (Excellent). Hasil evaluasi menjadi dasar rekomendasi personalisasi ringkasan aktivitas pada Strava, penyajian informasi lari pada Samsung Health, serta penyajian progres dan tantangan pada Nike Run Club. Rekomendasi tersebut perlu diuji lebih lanjut untuk mengetahui manfaatnya bagi pengguna. Perbandingan antaraplikasi bersifat deskriptif dan tidak dimaknai sebagai perbedaan yang signifikan secara statistik.

Kata Kunci: *User Experience*, *Usability*, UEQ, SUS, Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari

ABSTRACT

Yopie Van Ghama (11220381), Analysis of User Experience and Usability of a Running Activity Tracking Application Using UEQ and SUS

Running activity tracking applications provide information on distance, duration, speed, and training progress. Evaluation is needed to understand users' experiences and the perceived ease of using these applications. This study evaluates the user experience and usability of Strava, Samsung Health, and Nike Run Club using the User Experience Questionnaire (UEQ) and the System Usability Scale (SUS). A descriptive quantitative design with purposive sampling was employed. According to the data presented in Chapter IV, the study included 135 respondents, with 45 respondents evaluating each application. Each respondent assessed the application they used most frequently. The evaluated versions were those of Strava 478.10, Samsung Health 7.00.6.011, and Nike Run Club 4.78.0 used by respondents at the time of data collection. The UEQ results indicated positive evaluations across all six dimensions for the three applications. Novelty received the lowest relative mean for each application, scoring 1.078 for Strava, 1.183 for Samsung Health, and 1.578 for Nike Run Club. Highest means: Efficiency for Strava (1.856), Attractiveness for Samsung Health (1.826) and Nike Run Club (2.322). The mean SUS scores were 70.50, 73.39, and 85.00, respectively. All three applications demonstrated acceptable perceived usability, with Nike Run Club receiving the highest SUS score in the study sample. Strava and Samsung Health received grade C (Good); Nike Run Club received grade A (Excellent). These findings informed recommendations for personalized activity summaries in Strava, running information displays in Samsung Health, and progress and challenge presentations in Nike Run Club. Further evaluation is needed to establish the benefits of these recommendations. Comparisons between applications are descriptive and do not establish statistically significant differences.

Keywords: User Experience, Usability, UEQ, SUS, Running Activity Tracking Application

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi	x
Daftar Gambar	xii
Daftar Tabel	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	7
1.3 Rumusan Masalah	8
1.4 Tujuan Penelitian	8
1.5 Ruang Lingkup	9
BAB II LANDASAN TEORI	11
2.1 Landasan Teori	11
2.1.1 Sistem Informasi	11
2.1.2 User Experience	12
2.1.3 Usability	13
2.1.4 User Interface	15
2.1.5 User Experience Questionnaire (UEQ)	15
2.1.6 System Usability Scale	17
2.1.7 Skala Likert	18
2.1.8 Penelitian Terkait	18
2.1.9 Objek Penelitian	22
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	25
3.1 Alur Penelitian	25
3.2.1 Metode Penelitian	26

3.2.2 Desain Penelitian	28
3.3 Populasi dan Sampel.....	29
3.3.1 Populasi	30
3.3.2 Sampel	31
3.4 Instrumen Penelitian	34
3.4.1 Instrumen User Experience Questionnaire (UEQ).....	35
3.4.2 Instrumen <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	35
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 Studi Pustaka	36
3.5.2 Observasi	37
3.5.3 Kuesioner.....	38
3.6 Teknik Analisis Data	40
3.6.1 Analisis User Experience Menggunakan UEQ.....	40
3.6.2 Analisis <i>Usability</i> Menggunakan SUS.....	41
3.6.3 Analisis Perbandingan Hasil Antaraplikasi	41
3.6.4 Interpretasi Hasil dan Penyusunan Rekomendasi	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Penelitian.....	43
4.2 Karakteristik Responden.....	47
4.2.1 Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
4.2.2 Karakteristik Responden Berdasarkan Usia	48
4.2.3 Karakteristik Responden Berdasarkan Pekerjaan	49
4.2.4 Karakteristik Responden Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan.....	50
4.2.5 Karakteristik Responden Berdasarkan Lama Penggunaan	51
4.2.6 Karakteristik Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan.....	52
4.3 Hasil Analisis User Experience Questionnaire (UEQ)	53
4.3.1 Prosedur Pengolahan Data UEQ.....	53
4.3.2 Hasil Perhitungan <i>Mean</i> UEQ Strava.....	54

4.3.3 Hasil Perhitungan <i>Mean</i> UEQ Samsung Health	62
4.3.4 Hasil Perhitungan <i>Mean</i> UEQ Nike Run Club	69
4.4 Hasil Analisis <i>System Usability Scale</i> (SUS).....	76
4.4.1 Ketentuan Perhitungan Skor SUS.....	76
4.4.2 Hasil SUS Aplikasi Strava.....	77
4.5 Pembahasan	95
4.6 Rekomendasi	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	99
5.1 Kesimpulan.....	99
5.2 Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	102
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	105
LAMPIRAN.....	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan Aplikasi Strava	23
Gambar 2 Tampilan Aplikasi Nike Run Club.....	24
Gambar 3 Tampilan Aplikasi Samsung Health	24
Gambar 4 Alur Penelitian	26
Gambar 5 kuesioner ueq	39
Gambar 6 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	48
Gambar 7 Responden Berdasarkan Usia	49
Gambar 8 Responden Berdasarkan Pekerjaan.....	50
Gambar 9 Responden Berdasarkan Aplikasi yang Digunakan	51
Gambar 10 Responden Berdasarkan Frekuensi Penggunaan.....	53

DAFTAR TABEL

Table 1 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Attractiveness	55
Table 2 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Perspicuity	56
Table 3 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Efficiency	56
Table 4 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Dependability	57
Table 5 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Stimulation	58
Table 6 Hasil Evaluasi Strava pada Dimensi Novelty	60
Table 7 Benchmark UEQ Strava	61
Table 8 Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Attractiveness	62
Table 9 Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Perspicuity	63
Table 10 Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Efficiency	64
Table 11 Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Dependability	66
Table 12 Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Stimulation	67
Table 13. Hasil Evaluasi Samsung Health pada Dimensi Novelty	68
Table 14 Benchmark UEQ Samsung Health	69
Table 15 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Attractiveness	70
Table 16 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Perspicuity	71
Table 17 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Efficiency	72
Table 18 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Dependability	73
Table 19 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Stimulation	74
Table 20 Hasil Evaluasi Nike Run Club pada Dimensi Novelty	75
Table 21 Benchmark UEQ Nike Run Club	75
Table 22 Rekap Pembobotan dan Skor SUS Strava	78
Table 23 Statistik Deskriptif Skor SUS Strava	80
Table 24 Interpretasi Skor SUS Strava	81
Table 25 Rata-rata Jawaban dan Kontribusi Item SUS Strava	81
Table 26 Rekap Pembobotan dan Skor SUS Samsung Health	83
Table 27 Statistik Deskriptif Skor SUS Samsung Health	86
Table 28 Interpretasi Skor SUS Samsung Health	86
Table 29 Rata-rata Jawaban dan Kontribusi Item SUS Samsung Health	87
Table 30. Rekap Pembobotan dan Skor SUS Nike Run Club	88
Table 31 Statistik Deskriptif Skor SUS Nike Run Club	92
Table 32 Interpretasi Skor SUS Nike Run Club	92

Table 33 Rata-rata Jawaban dan Kontribusi Item SUS Nike Run Club	93
Table 34 Perbandingan Hasil SUS Ketiga Aplikasi	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil cek turnitin bab I.....	105
Lampiran 2 Hasil cek turnitin bab II	106
Lampiran 3 Hasil cek turnitin bab III	107
Lampiran 4 Hasil cek turnitin bab IV.....	108
Lampiran 5 Hasil cek turnitin bab V	109
Lampiran 6. Bukti submit jurnal.....	109
Lampiran 7 Form kuesioner.....	110



DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, A., & Suyatno, D. F. (2024). Usability and user experience testing of the Threads application using the System Usability Scale (SUS) and User Experience Questionnaire (UEQ). *Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence*, 5(3). <https://doi.org/10.26740/jeisbi.v5i3.63909>
- Aryatama, B., Shodiq, B., Hufadz, M. I., Ramadhani, A., Tarigan, B. S., & Nabillah, A. A. (2024). Pengaruh aplikasi Strava terhadap kesehatan dan motivasi komunitas lari di Kota Metro. *Jurnal Performa Olahraga*, 9(2), 66–71. <https://doi.org/10.24036/jpo673019>
- Bratama, F. K., Afrizal, S. H., & Indriasari, M. (2023). Gambaran faktor penggunaan aplikasi kebugaran berbasis Android dan iOS pada mahasiswa Universitas Binawan. *Jurnal Keolahragaan JUARA*, 3(2), 85–96.
- Deviyana, M. R., & Makmur, A. (2024). Wearable technology (smartwatch) as an innovative learning support media post-COVID-19 pandemic. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 11(3), 328–337.
- Hasanah, A. U., Waspodo, B., & Rahajeng, E. (2023). Analysis of MyPertamina application user satisfaction using End User Computing Satisfaction method. *Journal of Software Engineering Ampera*, 4(1), 13–34.
- Kamrozi, Hardani, S., Muhammad, A. N., & Sibarani, S. A. (2026). Analisis pengukuran kualitas user experience aplikasi My Best UBSI menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ) dan System Usability Scale (SUS). *Journal of Accounting Information System*, 6(1), 77–85.
- Likert, R. (1932). A technique for the measurement of attitudes. *Archives of Psychology*, 22(140), 1–55.
- Maulana, A. E. (2024). Evaluasi aplikasi DOI by RJI pada aspek usability dan user experience menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Explorer*, 4(2), 106–114.
- Naim, M. Z., Wulandari, S. I., Yasyaa, C. M., & Nazifan, A. F. (2026). Peran aplikasi kebugaran digital terhadap motivasi berolahraga pada Generasi Z: Systematic literature review. *Indonesian Journal of Sport Science and Technology*, 5(1),

- Novitasari, T. A., Kristanto, S. P., & Hakim, L. (2024). Evaluasi user experience aplikasi Prospect dengan menggunakan usability testing dan User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, 15(1), 113–118.
- Prasetyaningsih, S., & Ramadhani, W. P. (2021). Analisa user experience pada TFME interactive learning media menggunakan User Experience Questionnaire. *Jurnal Integrasi*, 13(2), 147–157.
- Pratama, A., Faroqi, A., & Mandyartha, E. P. (2021). Analisis tingkat usability pada aplikasi Frostid menggunakan System Usability Scale (SUS). *Jurnal Ilmiah Edutic: Pendidikan dan Informatika*, 8(1), 31–38.
- Prayoga, B. Y., & Subiyakto, A. (2024). Permasalahan dan solusi terkini dalam user interface aplikasi mobile: Systematic literature review article. *Walisongo Journal of Information Technology*, 6(1), 9–16.
- Puspitasari, F. A., Irianto, K. D., & Persada, A. G. (2024). Perancangan user experience aplikasi kebugaran lansia. *Technologia: Jurnal Ilmiah*, 15(3), 585–596..
- Putra, G. P., & Al Azam, M. N. (2023). Analisis usability dan user experience pada aplikasi Musea AR dengan metode System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(3), 2063–2070.
- Raharja, P. A., & Pramudya, B. Z. (2022). Evaluasi usability aplikasi augmented reality Morphfun menggunakan System Usability Scale. *Multinetics*, 8(2), 122–130.
- Ridwan, Dinata, K., Suryadi, L. E., Jumesam, Fahmi, L. M. H., Juniardi, L. M. F., & Asadabadi, M. A. (2026). Wearable-based monitoring of physical fitness among university students: A descriptive study. *Musamus Journal of Physical Education and Sport*, 8(4), 1322–1325.
- Rohmah, S., & Ary, M. (2021). Analisis pengalaman pengguna aplikasi pinjaman online menggunakan metode usability testing dan User Experience Questionnaire: Studi kasus pada Akulaku dan Kredivo Indonesia. *JSI: Jurnal Sistem Informasi*, 13(1).

- Rusmitaningsih, F. N., Subarjah, H., Yustiana, Y. R., & Saputra, D. R. (2024). Enhancing students' engagement and motivation in physical education: The role of fitness tracker apps. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(3).
- Saifuddin, H., Putri, W. S. K., Walandari, P. N., & Firmansyah, J. (2025). Awareness of sports education students on the use of wearable technology in physical activities. *Bimaloka: Journal of Physical Education*, 6(1).
- Sakdiah, G., Ahsyar, T. K., Megawati, & Angraini. (2025). User experience analysis of MyPertamina application using User Experience Questionnaire (UEQ) and System Usability Scale (SUS). *Jurnal Sistem Cerdas*, 8(1), 77–88..
- Savitri, A. D., & Ratnasari, C. I. (2023). Implementasi User Experience Questionnaire (UEQ) untuk mengevaluasi pengalaman pengguna pada UII RAS. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika dan Komputer*, 4(3), 1352–1361.
- Sofiyah, E. S. S., & Fersellia. (2025). Analisis usability dan user experience aplikasi Tokopedia menggunakan metode System Usability Scale (SUS) dan User Experience Questionnaire (UEQ). *JUKI: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(1), 70–79.
- Sumarno, Ndayisenga, J., & Nohantiya, P. (2024). Aplikasi smartphone untuk mempromosikan aktivitas fisik melalui spektrum pendidikan jasmani: Aplikasi pembelajaran berbasis tantangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 20(2), 175–190.
- Surahman, M., Widiyasono, N., & Gunawan, R. (2021). Analisis usability dan user experience aplikasi konsultasi kesehatan online menggunakan System Usability Scale dan User Experience Questionnaire. *Jurnal Siliwangi*, 7(1), 1–8.
- Victoria, O., Kaunang, F. J., & Wagi, E. B. (2022). Analisis komponen desain layout, warna, dan kontrol user interface terhadap user experience pada aplikasi PeduliLindungi. *TelKa*, 12(2), 97–106.
- Wijayanti, Y., Suyoto, S., & Hidayat, A. T. (2023). Evaluasi pengalaman pengguna pada aplikasi seluler Visiting Jogja menggunakan metode User Experience Questionnaire (UEQ). *Jurnal Janitra Informatika dan Sistem Informasi*, 3(1), 10–17.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. Biodata Mahasiswa

NIM 11220381

Nama Lengkap : Yopie Van Ghama

Tempat/Tanggal Lahir : Serasah , 20-02-2004

Alamat Lengkap : Serasah Jr. Air Mancur , Dua Koto, Pasaman , Sumatera Barat

II. Pendidikan :

1. SDN 18 PASAR CUBADAK
2. MTS N 5 PASAMAN
3. SMA N 1 DUA KOTO

III. Riwayat organisasi / pekerjaan

1. Copywrier intern – winnicode garuda teknologi - 06 oktober 2025 – 06 februari 2026

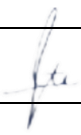
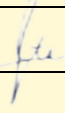
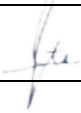
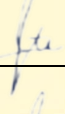
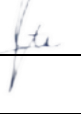
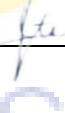


Jakarta, Oktober 2026

Yopie van ghama

	LEMBAR BIMBINGAN TUGAS AKHIR
	UNIVERSITAS NUSA MANDIRI

NIM : 11220381
 Nama Lengkap : Yopie Van Ghama
 Dosen Pembimbing : Laela Kurniawati, M.Kom
 Judul Tugas Akhir : **Analisis User Experience dan Usability pada Aplikasi Pelacak Aktivitas Lari Menggunakan UEQ dan SUS**

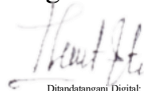
No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Dosen Pembimbing
1.	8-05 -2026	Pengajuan judul	
2.	28-05-2026	ACC Judul dan Bab I	
3.	8-06-2026	Revisi Bab I Dan Bab II	
4.	22-07-2026	ACC bab I Dan revisi Bab II	
5.	30-07-2026	ACC Bab II Dan pengajuan bab III	
6.	2 -08-2026	Revisi Bab III dan Pengajuan bab IV	
7.	7-08-2026	ACC Bab IV Dan V	
8.	1-09-2026	ACC Keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing
Bimbingan skripsi

- Dimulai pada tanggal : 8 mei 2026
- Diakhiri Pada tanggal : 1 September 2026
- Jumlh Pertemuan Bimbingan : 8 kali pertemuan

Disetujui oleh,

Dosen Pembimbing



 (Laela Kurniawati, M.Kom)
Ditandatangani Digital:
Laela Kurniawati
2026-09-01 07:19:38