



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

BAB II

TINJAUAN LITERATUR

Bab ini membahas landasan teori dan tinjauan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian ini. Sumber yang digunakan mencakup jurnal, artikel ilmiah, buku, dan skripsi, yang memberikan wawasan mengenai performa algoritma klasifikasi dalam berbagai aplikasi. Penelitian terdahulu dikaji untuk memahami perkembangan, keunggulan, dan keterbatasan metode perbandingan yang digunakan, serta untuk mengidentifikasi celah penelitian. Tinjauan ini menjadi dasar dalam menyusun metodologi dan analisis yang spesifik untuk membandingkan aplikasi.

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan kajian terhadap karya ilmiah yang telah dilakukan sebelumnya dan memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dilakukan. Tinjauan terhadap penelitian terdahulu bertujuan untuk mengetahui kontribusi ilmiah yang telah ada, memahami metode dan hasil yang digunakan, serta menemukan celah penelitian yang dapat dikembangkan lebih lanjut. Dalam penelitian ini, beberapa studi terkait Metode perbandingan telah dikaji untuk memberikan landasan yang kuat bagi analisis dan pembahasan. Berikut ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan topik klasifikasi.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

Table 2.1 Literatur Riview

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
1	Analisis Perbandingan Kualitas Aplikasi <i>E-Wallet</i> Berdasarkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Metode User Experience Questioner UEQ (Alji Ridwan Syah Alam, Medyantiwi Rahmawita, Megawati dan Mona Fronita, 2022)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay dan OVO saat menjalankannya.	Penelitian ini secara keseluruhan mengevaluasi pengalaman pengguna (UX) dan memberikan wawasan tentang bagaimana penilaian terhadap aplikasi e-wallet Go-Pay dan OVO. Penelitian menggunakan kuesioner UEQ yang terdiri dari 26 pertanyaan yang mencakup enam aspek, yaitu daya tarik kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan untuk mengukur UX.



Table 2.2 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
2	Analisis Perbandingan <i>User Experience</i> pada <i>Website</i> dan Aplikasi <i>Mobile</i> Shopee menggunakan UEQ (Sandi Prasetyaningsih dan Salsa Putri Nabila Muchtar, 2023)	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis perbedaan User Experience UX pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee.	Peneliti menggunakan metode penelitian <i>user experience questionnaire</i> . Metode ini digunakan untuk menentukan <i>platform</i> mana yang sering digunakan pengguna dalam melakukan kegiatan belanja, dan untuk mengetahui kualitas user experience mana yang lebih baik antara <i>website desktop</i> dan <i>aplikasi mobile</i> . Serta untuk mengetahui persepsi penggunaan kedua <i>platform</i> , penulis menggunakan metode penelitian kualitatif <i>focus group discussion</i> .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Table 2.3 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
3	Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps Dalam Membantu Pembelajaran Sistem Informasi Geografis (Rahmat Al Fauzi, Erika Octyana Dewi, Arcita Rizara, Riki Ridwana dan Ahmad Yani, 2022)	Penelitian ini bertujuan membandingkan aplikasi Arcgis dan Google My Maps untuk membantu proses pembelajaran Sistem Informasi Geografis (SIG)	Penelitian ini bersifat deskriptif yang akan memberikan gambaran secara sistematis agar terlihat bagaimana perbandingan antara ArcGIS dengan Google My Maps. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif karena dengan pendekatan tersebut dapat terlihat berbagai alasan terkait penggunaan ArcGIS dan Google My Maps pada pembelajaran Sistem Informasi Geografis.
4	Perbandingan Penggunaan Platform Google Classrom dan Grup	Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan	Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian <i>quasi experiment</i> untuk melihat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



			akibat dari suatu
--	--	--	-------------------

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.

Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.

2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.

3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



Universitas Islam Indragiri



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

Table 2.4 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 (Endah Yuliani dan Romadhiyana Kisno Saputri, 2021)	Platform Goole Classroom dan Grup Whatsapp dalam Pembelajaran Online.	perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas. Adapun desain yang digunakan adalah <i>pretest-posttest nonequivalent multiple-group design</i> .
5	Analisa Perbandingan Pengguna Aplikasi Tiktok dengan Snack Video menggunakan Metode UTAUT dan EUCS (Putri Amelia Agustin dan I Kadek Dwi Nuryana, 2022)	Penelitian ini bertujuan menganalisa perbandingan kesuksesan penggunaan Aplikasi Tiktok dan Snack Video menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode gabungan dari Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS).



Table 2.5 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
		(UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS).	
6	Evaluasi Penggunaan SLiMS pada E-Library dengan Menggunakan User Experience Question (EUQ) (M. Azman Maricar, Dian Pramana dan Dian Rahmani Putri, 2021)	Tujuan dari penellitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna SLiMS pada E-Library	Penelitian ini melibatkan Dosen, Mahasiswa dan Pustakawan hal ini akan memberikan perbedaan pendapat dan pandangan dari masing-masing responden
7	Perbandingan Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi Ride-Hailing Gojek dan Grab Menggunakan	Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Gojek dan Grab	Peneliti menggunakan Metode Algoritma Multinomial Naïve Bayes untuk perbandingan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Negeri

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.



1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
 4. Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
 5. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Table 2.6 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Algoritma Multinomial Naïve Bayes (Muhammad Ali Akbar dan Achmad Solichin, 2024)	berdasarkan Ulasan di Google PlayStore	
8	Evaluasi Pengalaman Penggunaan Aplikasi Onklas pada SMAN 11 Surabaya Megggunakan Metode User Experience Questionnaire(UEQ) (Noer Alam Yahya, 2024)	Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna terhadap Plikasi Onklas menggunakan metodeUser Experience Questionnaire(UEQ)	Fokus penelitian ini hanya mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna tapi tidak membandingkan dengan aplikasi lain.
9	Evaluasi User Experience Sistem Informasi	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil	Peneliti menggunakan metode penelitian <i>user experience questionnaire</i> .



Table 2.7 Literatur Riview (Lanjutan)

No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
(1)	(2)	(3)	(4)
	Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questionnair (UEQ) (Andi Syamsiah dan Nurjannah, 2024)	evaluasi pengguna terhadap sistem informasi SIREKAP.	Salah satu metode Evaluasi yang sering digunakan oleh peneliti karena mudah digunakan.
10	Evaluasi User Experience Aplikasi Mobile Ticketing Menggunakan User Experience Questionnaire (Elsa Anjamilen Bailaen dan Dwi Hosanna Bangkalang, 2025)	Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna terhadap beberapa aplikasi pemesanan tiket online dengan menggunakan metode UEQ.	Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode <i>User Experience Questionnaire (UEQ)</i> dengan pendekatan kuantitatif untuk mengukur <i>user experience</i> pengguna empat aplikasi <i>mobile ticketing</i> , yaitu Traveloka, Tiket.com, Booking.com, dan Agoda.

Melalui hasil penelitian terdahulu, penulis akan membandingkan serta memberikan rekomendasi aplikasi yang paling sesuai dengan kebutuhan sama



menggunakan metode *User Experience Questionnaire* (UEQ) seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Alji Ridwan Syah Alam, Medyantiwi Rahmawita, Megawati dan Mona Fronita, yang bertujuan untuk menganalisis dan membandingkan pengalaman pengguna aplikasi dompet digital Go-Pay dan OVO saat menjalankannya[3]. Sandi Prasetyaningsih dan Salsa Putri Nabila Muchtar untuk untuk menganalisis perbedaan User Experience UX pada Website dan Aplikasi Mobile Shopee[4]. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh Rahmat Al Fauzi, Erika Octyana Dewi, Arcita Rizara, Riki Ridwana dan Ahmad Yani untuk membandingkan aplikasi Arcgis dan Google My Maps untuk membantu proses pembelajaran Sistem Informasi Geografis (SIG) Perbandingan dilakukan berdasarkan tahapan kerja yang ada di dalam Sistem Pembelajaran Geografis, mulai dari masukan data hingga luaran data[5].

Demikian pula pada penelitian yang dilakukan oleh Endah Yuliani dan Romadhiyana Kisno Saputri penelitian ini bertujuan untuk membandingkan penggunaan Platform Goole Classroom dan Grup Whatsapp dalam Pembelajaran Online menggunakan metode penelitian *quasi experiment* untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas[6]. Putri Amelia Agustin dan I Kadek Dwi Nuryana, Penelitian ini bertujuan menganalisa perbandingan kesuksesan penggunaan Aplikasi Tiktok dan Snack Video menggunakan Metode Unified Theory of Acceptance and Use of Technology (UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode gabungan dari keduanya metode ini menekankan kepuasan pengguna akhir dengan melihat aspek teknologi dari beberapa faktor yaitu konten, akurasi, format, kemudahan penggunaan, dan ketepatan waktu[7]. M. Azman Maricar,



Dian Pramana dan Dian Rahmani Putri, Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi tingkat kepuasan pengguna terhadap pengguna SLiMS pada E-Library menggunakan metode User Experience Question (EUQ)[8]. Muhammad Ali Akbar dan Achmad Solichin, menggunakan Algoritma Multinomial Naïve bertujuan untuk membandingkan tingkat kepuasan pengguna Aplikasi Gojek dan Grab berdasarkan Ulasan di Google PlayStore[9]. Noer Alam Yahya, Fokus penelitian ini hanya mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna tapi tidak membandingkan dengan aplikasi lain[10]. Andi Syamsiah dan Nurjannah Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil evaluasi pengguna terhadap sistem informasi SIREKAP pada Universitas Islam Indragiri[11]. Elsa Anjamilen Bailaen dan Dwi Hosanna Bangkalang, Tujuan dari penelitian ini adalah mengevaluasi tingkat pengalaman pengguna terhadap beberapa aplikasi pemesanan tiket online dengan menggunakan metode UEQ[12].

2.2 Rangkuman

Berdasarkan dari beberapa jurnal diatas penulis mengambil kesimpulan bahwa adanya hubungan antara jurnal penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan, akan tetapi ada juga jurnal yang sedikit berbeda seperti pada jurnal Perbandingan Sentimen Ulasan Pengguna Aplikasi *Ride-Hailing* Gojek dan Grab Menggunakan Algoritma Multinomial Naïve Bayes. Meskipun menggunakan metode yang berbeda tetapi jurnal tersebut memiliki keterkaitan yaitu tujuannya adalah perbandingan aplikasi.

Kekurangan dari penelitian-penelitian terdahulu misalnya pada penelitian Perbandingan Arcgis Dengan Google My Maps Dalam Membantu Pembelajaran



Sistem Informasi Geografis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yaitu membedakan aplikasi hanya berdasarkan proses masukan data hingga keluaran data tanpa menilai dari pengalaman pengguna.

Adapun perbedaan dari penelitian ini dapat dilihat dari segi: (1) Objek Penelitian, pada penelitian sebelumnya yaitu pada jurnal Evaluasi User Experience Sistem Informasi Rekapitulasi Menggunakan Metode User Experience Questionnair (EUQ) Objek Penelitiannya adalah Sistem Informasi Rekapitulasi (SIREKAP) dan hanya satu karena fokus penelitiannya adalah Evaluasi. Sedangkan pada penelitian ini yang menjadi Objek Penelitiannya adalah Aplikasi Ngaji.AI, Qara'a, Quranic dan Tarteel. (2) Metode, Pada penelitian sebelumnya yaitu pada jurnal penelitian Perbandingan Penggunaan Platform Google Classrom dan Grup Whatsapp Dalam Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19 metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experiment* yaitu untuk melihat akibat dari suatu perlakuan dengan membandingkan hasil belajar dua kelompok kelas. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan menggunakan metode User Experience Questionnair (EUQ) dengan mngambil survei dari pengguna aplikasi.

1. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau pihak berwenang.
 2. Penggunaan untuk kepentingan akademik, penelitian, dan pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber.
 3. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia.
- Plagiarisme juga dilarang dan dapat dikenakan sanksi.
3. Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan peraturan yang berlaku di Indonesia.