ARY * INIDARUMA

Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau

Hak Cipta Dilindungi ∪ndang-Undang

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

pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber

sesuai dengan UU Hak Cipta 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.

Universitas Islam Indragiri



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

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.

Table 2.1 Literatur Riview

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

Universitas Islam Indragiri



Table 2.2 Literatur Riview (Lanjutan)

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

^{3.} Universitas hanya berhak menyimpan dan mendistribusikan dokumen ini di repositori akademik, tanpa mengalihkan hak cipta penulis, sesuai dengan 2. Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. 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.



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.



Table 2.3 Literatur Riview (Lanjutan)

Г		Judul		
	No	(Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
Ha	(1)	(2)	(3)	(4)
k Ci	3	Perbandingan	Penelitian ini	Penelitian ini bersifat
ıta Dilin		Arcgis Dengan	bertujuan	deskriptif yang akan
dungi U		Google My Maps	membandingkan	memberikan gambaran.
ndang-		Dalam Membantu	aplikasi Arcgis dan	secara sistematis agar
Undan		Pembelajaran	Google My Maps	terlihat bagaimana
90		Sistem Informasi	untuk membantu	perbandingan antara
		Geografis (Rahmat	proses	ArcGIS dengan Google
		Al Fauzi, Erika	pembelajaran	My Maps. Pendekatan
		Octyana Dewi,	Sistem Informasi	yang digunakan adalah
		Arcita Rizara, Riki	Geografis (SIG)	kualitatif karena dengan
		Ridwana dan		pendekatan tersebut dapat
		Ahmad Yani,		terlihat berbagai alasan
		2022)	UNIST	terkait penggunaan
			TARYA	ArcGIS dan Google My
				Maps pada pembelajaran
				Sistem Informasi
				Geografis.
	4	Perbandingan	Penelitian ini	Jenis penelitian yang
Univers		Penggunaan	bertujuan untuk	dilakukan adalah
itas Is		Platform Google	membandingkan	penelitian quasi
am Ind		Classrom dan Grup	penggunaan	experiment untuk melihat

⁹



	akibat dari suatu



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Universitas Islam Indragiri

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



TONTI * UNIVERSITATION OF THE PROPERTY OF THE

Table 2.4 Literatur Riview (Lanjutan)

	No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan
Hak	(1)	(2)	(3)	(4)
Cipt		Whatsapp Dalam	Platform Goole	perlakuan dengan
a Dilind		Pembelajaran	Classroom dan Grup	membandingkan hasil
ungi U		Online Selama	Whatsapp dalam	belajar dua kelompok kelas.
ndang-		Pandemi Covid-19	Pembelajaran	Adapun desain yang
Undan		(Endah Yuliani dan	Online.	digunakan adalah pretest-
arq		Romadhiyana Kisno	الندراكيري الم	postest nonequivalent
		Saputri, 2021)	Any Service Control of the Control o	multiple-group design.
	5	Analisa	Penelitian ini	Metode yang digunakan
		Perbandingan	bertujuan	dalam penelitian ini adalah
		Pengguna Aplikasi	menganalisa	metode gabungan dari
		Tiktok dengan	perbandingan	Unified Theory of
		Snack Video	kesuksesan	Acceptance and Use
		menggunakan	penggunaan	of Technology (UTAUT)
		Metode UTAUT	Aplikasi Tiktok dan	dan End User Computing
		dan EUCS (Putri	Snack Video	Satisfaction (EUCS).
		Amelia Agustin dan	menggunakan	
		I Kadek Dwi	Metode	
		Nuryana, 2022)	Unified Theory of	
Unive			Acceptance and Use	
sitas Isla			of Technology	

^{2.} Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. l. 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.

¹¹



Table 2.5 Literatur Riview (Lanjutan)

	Table 2.5 Lucium Riview (Lanjutan)					
	No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan		
Ξ	(1)	(2)	(3)	(4)		
lak Cipta Dilindungi Undan			(UTAUT) dan End User Computing Satisfaction (EUCS).			
g-Unc	6	Evaluasi	Tujuan dari	Penelitian ini melibatkan		
lang		Penggunaan SLiMS	penellitian ini	Dosen, Mahasiswa dan		
		pada E-Library	adalah untuk	Pustakawan hal ini akan		
		dengan	mengevaluasi	memberikan perbedaan		
		Menggunakan User	tingkat kepuasan	pendapat dan pandangan		
		Experience	pengguna terhadap	dari masing-masing		
		Question (EUQ) (M.	pengguna SLiMS	responden		
		Azman Maricar,	pada E-Library	/5/		
		Dian Pramana dan	UNISI /	07/		
		Dian Rahmani Putri,	1 P			
		2021)	TARY			
	7	Perbandingan	Penelitian ini	Peneliti menggunakan		
		Sentimen Ulasan	bertujuan untuk	Metode Algoritma		
		Pengguna	membandingkan	Multinomial Naïve Bayes		
Univ		Aplikasi <i>Ride-</i>	tingkat kepuasan	untuk perbandingan.		
ersita		Hailing Gojek dan	pengguna Aplikasi			
s Islam In		Grab Menggunakan	Gojek dan Grab			
-				· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		

^{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.



Table 2.6 Literatur Riview (Lanjutan)

	Table 2.0 Luerdiur Riview (Lanjutan)					
	No	Judul (Penulis dan Tahun)	Tujuan	Kesimpulan		
T	(1)	(2)	(3)	(4)		
lak (Algoritma	berdasarkan Ulasan			
lipta Dili		Multinomial Naïve	di Google PlayStore			
indungi		Bayes (Muhammad				
Undan		Ali Akbar dan				
lg-Unds		Achmad Solichin,	GISLAN			
ng		2024)	ان راکیری	2		
	8	Evaluasi	Penelitian ini	Fokus penelitian ini hanya		
		Pengalaman	bertujuan untuk	mengevaluasi tingkat		
		Penggunaan	mengevaluasi	pengalaman pengguna tapi		
		Aplikasi Onklas	pengalaman	tidak membandingkan		
		pada SMAN 11	pengguna terhadap	dengan aplikasi lain.		
		Surabaya	Plikasi Onklas	/=/		
		Meggunakan	menggunakan	00/		
		Metode User	metodeUser	-/		
		Experience	Experience			
		Questionnaire(UEQ)	Questionnaire(UEQ)			
		(Noer Alam Yahya,				
		2024)				
Unix	9	Evaluasi User	Penelitian ini	Peneliti menggunakan		
ersitas		Experience Sistem	bertujuan untuk	metode penelitian user		
Islam Ir		Informasi	mengetahui hasil	experience questionnaire.		

^{2.} Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia. . 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.

¹³



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

Universitas Islam Indragiri

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

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



Table 2.7 Literatur Riview (Lanjutan)

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

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



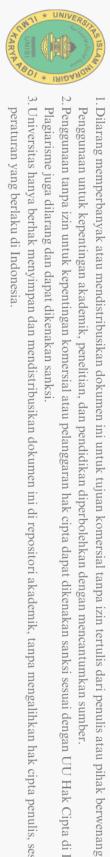
. Dilarang memperbanyak atau mendistribusikan dokumen ini untuk tujuan komersial tanpa izin tertulis dari penulis atau Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau

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,

pihak berwenang.

pendidikan diperbolehkan dengan mencantumkan sumber



Hak Cipta Dilindungi ∪ndang-Undang

Dian Pramana dan Dian Rahmani Putri, Tujuan dari penellitian 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 UEO[12].

2.2 Rangkuman

Berdasarkan dari beberapa jurnal diatas penulis mengambiil kesimpulan bahwa adanya hubungan antara jurnal penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakuakan, 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

Jniversitas Islam Indragiri



Penggunaan tanpa izin untuk kepentingan komersial atau

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

pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi sesuai dengan UU Hak Cipta di Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 Penelitianya 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 Universitas Islam Indragiri