

Analisis *User Experience* pada Aplikasi Line Webtoon

K Apriliyani¹, R Setiawati², D M Ningtyas³, F Febiola⁴, C H Primasari⁵

¹²³⁴⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail : 201710814@students.uajy.ac.id¹, 201710869@students.uajy.ac.id²,
201710893@students.uajy.ac.id³, 201710880@students.uajy.ac.id⁴,
clara.hetty@uajy.ac.id⁵

Abstrak: LINE Webtoon merupakan komik digital yang sangat populer dan dominan digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Dengan banyaknya pengguna, semakin besar pula tanggung jawab perusahaan dalam meningkatkan dalam segi kualitas dan efektifitas penggunaan untuk memuaskan para pengguna dan meningkatkan jumlah pengguna. Untuk membuktikan seberapa baik kualitas dari aplikasi LINE Webtoon, maka diperlukan analisis dari pengalaman para pengguna yang telah berinteraksi dengan aplikasi LINE Webtoon. Analisis yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan teknik pengumpulan data skala likert. Dengan adanya pendekatan secara subjektif antar user dan aplikasi LINE Webtoon maka akan menghasilkan suatu kesimpulan apakah aplikasi komik digital ini mampu berfungsi secara maksimal dalam memuaskan user saat menggunakannya dan keunggulan serta kelemahan yang dimiliki platform tersebut sehingga bisa diperbaiki. Hasil yang diperoleh yaitu Mayoritas responden memiliki tingkat kepuasan yang tinggi pada fitur-fitur yang disajikan oleh LINE Webtoon, pengguna merasa nyaman untuk menggunakan aplikasi LINE Webtoon dengan segala kelengkapan fiturnya, terdapat kekurangan seperti tampilan gambar komik yang mengandalkan jaringan internet, koin yang tidak dapat ditukar kembali, hingga tidak menyediakan fitur *screenshot*.

Kata kunci: Pengalaman pengguna, LINE Webtoon, Komik *Online*

Abstract LINE Webtoon is the most popular digital comic and is widely used by people around the world. A large number of users, the greater the company's responsibility to improve in terms of quality and effectiveness of use to satisfy users and increase the number of users. To prove how good the quality of the LINE Webtoon application is it is necessary to analyze the experiences of users who have interacted with the LINE Webtoon application. The analysis was carried out using quantitative methods. The data collection technique used is the Likert scale. With a subjective approach between users and the LINE Webtoon application, it will produce a conclusion whether this digital comic application can function optimally in satisfying users when using it and the advantages and disadvantages of the platform so that it can be improved. The results obtained are that the majority of respondents have a high level of satisfaction with the features presented by LINE Webtoon, users feel comfortable using LINE Webtoon application with all its complete features, there are shortcomings such as display of comic images that rely on the internet network, coins that cannot be exchanged back so that it does not provide a *screenshot* feature.

Keyword: User Experience, LINE Webtoon, online comic

1. Pendahuluan

User experience merupakan suatu tanggapan dari seseorang yang muncul setelah menggunakan suatu sistem, layanan, ataupun produk. Untuk mempersempit definisinya, *user experience* adalah hal yang dirasakan setelah menggunakan suatu sistem, layanan, ataupun produk[1]. *User experience* (UX) adalah pendekatan secara subjektif antar pengguna yang berinteraksi dengan produk yang digunakannya. Adanya pendekatan *user experience* ini akan membangun hubungan secara interaktif dengan pengguna[2].

Saat ini komik itu sendiri telah dinikmati oleh semua kalangan terdiri dari usia remaja sampai dewasa. Komik yang dulu hanya tersedia di media cetak kini mulai beralih ke format digital dan beredar melalui media internet, sehingga menyebabkan perubahan karakteristik dan cara penjualan buku komik itu sendiri[3]. Komik digital merupakan sebuah media baru di Indonesia, dan media ini dapat memberi pengaruh tersendiri terhadap pandangan pembaca antara remaja hingga dewasa dari usia 19 tahun hingga 34 tahun sesuai dengan kalangan pengguna di Indonesia[4].

Berdasarkan data yang telah diperoleh, jumlah total pengguna LINE Webtoon sebanyak 35 juta di seluruh dunia dengan total 6 juta pembaca dari Indonesia. LINE Webtoon termasuk salah satu komik *online* yang memiliki banyak penggemar di penjuru dunia yang memiliki penggemar sebanyak 75% yang berusia diatas 20 tahun[5]. Tidak hanya di Indonesia saja, ternyata LINE Webtoon sudah merambah ke negara lain seperti Amerika, Jepang, dan juga Thailand[5].

Kemampuan komik *online* dalam menjangkau publik dan memberikan hiburan serta informasi dalam bentuk gambar membuat komik *online* mulai dilirik sebagai salah satu media bacaan yang menarik, padahal sebelumnya komik hanya dapat diterbitkan dalam bentuk buku cetak, menjadi bagian kecil dari koran serta bentuk lainnya seperti halnya film animasi atau kartun [3]. Seiring berjalannya waktu dengan perkembangan IPTEK yang semakin maju di mana internet telah menjadi pilihan masyarakat untuk memperoleh suatu informasi atau hiburan, komik mulai menyentuh pasar digital. Hal ini ditandai dengan komik yang diterbitkan melalui situs web hingga yang tersedia menjadi sebuah layanan aplikasi media sosial yang dapat diperoleh dengan mudah. Banyak komikus atau ilustrator yang mencoba berinovasi dalam mengembangkan karyanya melalui platform digital tersebut[5]. Penulis memiliki tujuan untuk memastikan manfaat yang diperoleh dari pembaca, serta persepsi pembaca yang terkait motif hingga manfaat membaca komik di LINE Webtoon [6].

Komik tidak hanya diperuntukkan bagi para pecinta komik, namun komik juga diperuntukkan bagi khalayak umum yang menginginkan bahan bacaan menarik lainnya[3]. Adanya aplikasi komik *online* ini juga membuat Teknologi Webtoon dapat di baca dengan mudah seperti memperkecil hingga memperbesar tampilan secara otomatis [5]. Berkembangnya aplikasi komik *online* LINE Webtoon membuat industri yang bergerak di bidang sosial media ikut berlomba-lomba membuat aplikasi serupa seperti contohnya *WebComics*, *Tapas*, *Lezhin Comics*, *CIAYO Comics* dan *Tappytoon* sehingga dari kemunculan berbagai aplikasi serupa dengan LINE Webtoon menjadikannya sebagai sebuah persaingan bisnis tersendiri bagi perusahaan di bidang yang sama[7].

LINE Webtoon memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan aplikasi komik digital lainnya, dan hal inilah yang membuat unik. Seperti adanya 'konten berbayar' yang berguna untuk mendapatkan hak akses episode selanjutnya, 'iklan' untuk para organisasi memanfaatkan iklan tersebut sebagai media berkomunikasi dengan konsumennya, dan 'tren adaptasi serial LINE Webtoon menjadi serial TV dan juga film'[5]. Serta LINE Webtoon memberikan sarana kepada para komikus untuk mengembangkan potensinya dengan adanya memberikan program komikus Berbera[8].

Hail ini terkait dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Supriady, Candy, dan Halik [9]. Mereka meneliti pengaruh *User Experience*, *Price*, *Social Context*, dan *Perceived Value* terhadap minat beli (*purchase intention*) dalam studi kasus LINE Webtoon dengan menggunakan metode *Partial Least Squares* (PLS) menunjukkan bahwa *price*, *social context*, dan *perceived value* memiliki pengaruh yang positif serta relevan terhadap *purchase intention* sedangkan *user experience* tidak memiliki pengaruh relevan terhadap *purchase intention*. Walaupun demikian, dengan perantara dari *perceived value*, *user experience* dapat memiliki pengaruh secara fragmentaris terhadap *purchase intention*. Hasil perantara dari

perceived value pada *price* terhadap *purchase intention* sendiri juga terbukti memiliki hasil yang positif dan relevan sebagai *partial mediation* [9].

Medina, Christin, dan Malau [10] juga melakukan penelitian serupa mengenai motif pengguna aplikasi LINE Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun *Official Account* LINE ID). Alasan penelitian adalah adanya perubahan pola hidup yang terjadi didalam masyarakat karena adanya perkembangan atau persetujuan dari media. Teori yang digunakan yaitu kajian motif dari MCQuail. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan analisis deskriptif serta pendekatan secara kuantitatif. Hasil dari penelitian yaitu menginfokan bahwa motif informasi, identitas pribadi, dan motif penggabungan berada pada kategori tinggi sedangkan motif diversifikasi atau hiburan berada dalam kategori sangat tinggi [10].

Yulandari dan Soedarsono [11] telah melakukan penelitian dengan topik pengaruh LINE Webtoon terhadap minat membaca komik digital yang dikaji dengan menggunakan metode analisis deskriptif secara kuantitatif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa sebanyak 85% persentase menyatakan LINE Webtoon baik, dan diperoleh 83% terhadap persentase minat baca, sedangkan pengujian korelasi diperoleh angka sebesar 0,852, sehingga memiliki hubungan yang kuat. Dapat diambil kesimpulan bahwa sebesar 72,5% menghasilkan nilai pengaruh terhadap minat membaca komik digital [11].

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Sofuroh [6] membahas resepsi pembaca terhadap *webcomic* di LINE Webtoon dengan menggunakan metode angket. Hasil dari motif membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu 82,5 % mengisi waktu luang, 47,5 % mencari hiburan, 5% sarana bergaul, dan 17,5 % mengikuti teman. Sedangkan hasil dari manfaat membaca *webcomic* di LINE Webtoon yaitu 95 % merasa senang/terhibur, 7,5 % menambah pergaulan, 32,5 % menambah pengalaman/pengetahuan, dan 2,5 % menambah rasa percaya diri. Adapun dipaparkan juga beberapa dampak yang dialami pembaca setelah menggunakan *webcomic* di LINE Webtoon[6].

Maha [7] melakukan penelitian tentang Aplikasi LINE Webtoon dan Kebutuhan Mahasiswa, menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian, mayoritas responden sebanyak 79,8% telah menjadi pengguna lama (>1 tahun) aplikasi LINE Webtoon dengan meluangkan waktu sekitar 2-3 jam untuk menggunakan LINE Webtoon dengan mencari konten yang bersifat edukatif. Efek yang diberikan setelah membaca yaitu memberikan wawasan serta nilai moral kehidupan yang menghibur melalui konten yang disajikan [7].

Berdasarkan situasi tersebut maka disusunlah konsep penelitian mengenai analisis *user experience* pada aplikasi LINE Webtoon. Berfungsi untuk melihat kelebihan serta kelemahan yang dimiliki platform tersebut hingga suatu saat dapat diperbaiki ataupun dikembangkan kembali dan menghasilkan performa yang lebih maksimal, serta untuk mengetahui keunggulan apa saja yang dimiliki aplikasi tersebut dibandingkan dengan aplikasi komik online lainnya. Sebagai sarana untuk meningkatkan performa aplikasi tersebut agar lebih menarik lagi.

2. Metode

Metode penelitian yang akan digunakan adalah dengan menggunakan metode penelitian analisis kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif yaitu riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan. Dalam riset kuantitatif, riset dituntut bersikap objektif dan memisahkan diri dari data. Yang berarti sebuah penelitian tersebut tidak boleh membuat batasan dari konsep maupun alat ukur data semanya sendiri. Semua data harus bersifat objektif dengan pengujian terlebih dahulu apakah batasan konsep dan alat ukurnya sudah memenuhi prinsip reliabilitas dan validitas [12]. Metode *sampling* yang digunakan yaitu menggunakan teknik *probability sampling* dengan metode pengambilan sampel secara random dengan populasi yang ditentukan terlebih dahulu. Berikut ini tahapan-tahapan yang dilalui dalam penelitian ini:

2.1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan kuesioner, dengan instrumen yang ditetapkan untuk mengukur variabel penelitian yaitu skala likert dengan bobot 5 poin[13]. Analisis dilakukan dengan menggunakan SPSS untuk membantu pengolahan data yang telah didapatkan. Responden yang dipilih peneliti adalah mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2019, 2020, dan 2021 dengan jumlah responden 30 orang.

2.2. Uji Validitas

Uji validitas adalah pengukuran yang berfungsi untuk melihat nilai suatu alat ukur tersebut valid atau tidak. Pertanyaan yang digunakan pada kuesioner merupakan alat ukur yang dipakai. Kuesioner bernilai valid jika pertanyaan-pertanyaan tersebut dapat mengungkapkan sesuatu yang hal sedang diukur[14].

2.3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah sebuah indikator yang dapat menunjukkan apakah alat pengukur tersebut dapat dipercaya. Dengan demikian, uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi dari suatu alat ukur, apakah alat ukur yang digunakan mampu konsisten jika pengukuran diulang atau tidak[14].

2.4. Tahap Analisis

Dalam tahap ini, peneliti memberikan kode untuk item pertanyaan mengenai Komik Digital dengan X1 dan pertanyaan mengenai *User experience* dengan X2. Lalu untuk item pengukur menggunakan sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju dengan masing-masing memiliki poin 1-5. Teknik analisis data yang akan digunakan adalah statistika deskriptif. Cara menganalisis data dengan menguraikan data yang terkumpul tanpa menarik kesimpulan (generalisasi). Dengan teknik ini, dapat diketahui nilai independen dan dependennya. Hasil yang didapatkan akan dijelaskan secara deskriptif didukung oleh data yang telah diperoleh dari analisis yang telah dilakukan.

3. Hasil dan Pembahasan

Kuesioner yang telah dibagikan kepada mahasiswa Prodi Sistem Informasi angkatan 2019-2021 membahas tentang bagaimana fitur dan tampilan yang disuguhkan oleh aplikasi LINE Webtoon dapat digunakan oleh user dengan mudah atau tidak. Dari pengisian kuesioner yang telah dibagikan, didapatkan persentase tertinggi dari jawaban mahasiswa Sistem Informasi UAJY sebanyak 53,3% yang menyatakan bahwa mereka puas dengan fitur yang disediakan oleh pihak LINE Webtoon. Maka diperoleh hasil sebagai berikut:

3.1 Rekapitulasi identitas dari responden

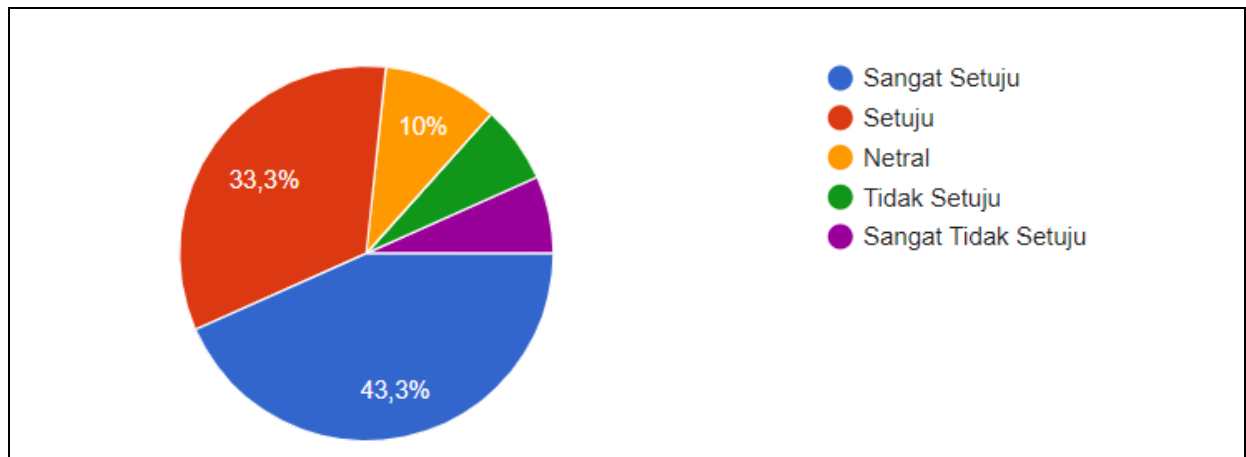
Berdasarkan data responden yang telah mengisi kuesioner, data menunjukkan hasil yang sama rata antara mahasiswa angkatan 2019, 2020, dan 2021 dengan nilai masing-masing 10 orang responden dan persentase 33,3%.

Pada Hasil dari Uji Validitas yang dilakukan, tabel Signifikansi untuk Uji *Two Tailed* sesuai dengan ketentuan $df (N-2, 0,05)$. Karena $N =$ Jumlah Data yang diuji, maka Nilai R tabel adalah $df (30-2,0,05) = 0,3610$. Hal ini menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh bernilai Valid. Hal ini dikarenakan Nilai R tabel dan R hitung sesuai dengan pengujian.

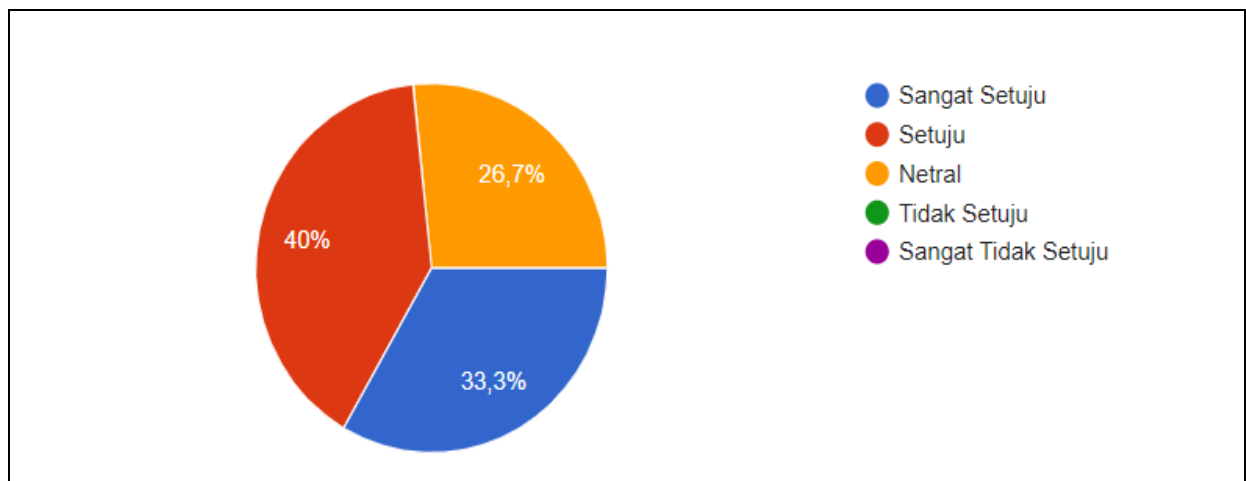
Kemudian, hasil dari Uji Reliabilitas terdapat dalam tabel *Case Processing Summary*. Jika dijabarkan, jumlah responden sebanyak 30 adalah valid karena hasil menunjukkan tidak ada yang ke dalam *Excluded*. *Cronbach's Alpha* yaitu 0.744 dengan N items 15, yaitu jumlah pertanyaan yang dimasukkan, dan jika dilihat N sesuai dengan jumlah responden 30 dan dari tabel *Cronbach's Alpha* yaitu 0,744 (r hitung) $> 0,361$ (r tabel 5%) sehingga kesimpulannya adalah valid.

3.2. Analisis Hasil

Gambar 1 menunjukkan sebanyak 43,3% mahasiswa lebih menyukai komik dalam versi digital dibandingkan versi cetak. LINE Webtoon adalah industri dalam komik digital. LINE Webtoon merupakan revolusi industri yang secara perlahan mengubah kebiasaan dari membaca dengan media buku beralih menjadi media digital seperti penggunaan *smartphone* atau gawai. Gambar 2 menunjukkan persentase sebanyak 33,3% responden merasa sangat setuju terhadap kepuasan pengguna informasi yang ada pada LINE Webtoon. Informasi yang ditampilkan pada aplikasi LINE Webtoon dalam bentuk deskripsi sehingga informasi singkat dan padat. Adapun fitur *help* yang bisa membantu pengguna apabila kesulitan dalam mengakses LINE Webtoon sehingga akan ada tutorial untuk memudahkan pengguna[15].



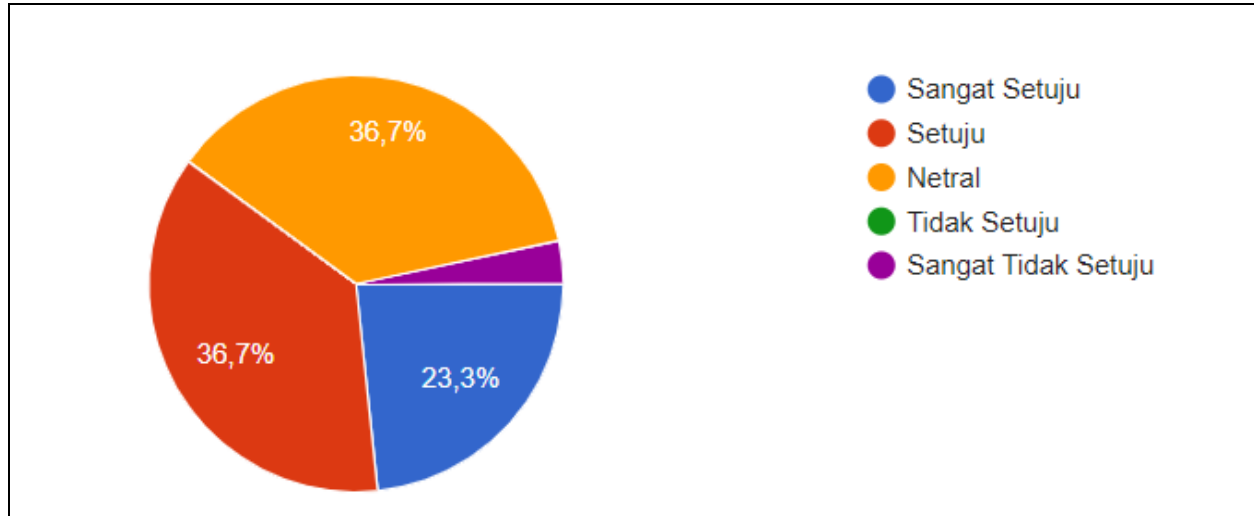
Gambar 1. Hasil survei jumlah peminat Komik Digital



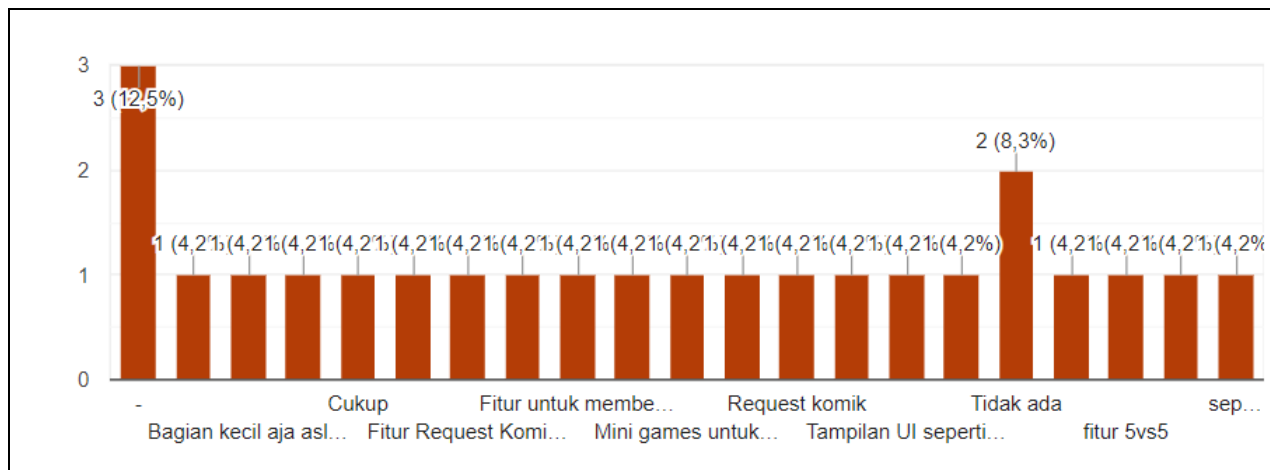
Gambar 2. Hasil survei kepuasan pengguna terhadap informasi yang ada pada LINE Webtoon

User interface merupakan sebuah tampilan saat pengguna mengakses aplikasi. Tidak bisa dipungkiri bahwa tampilan awal aplikasi merupakan salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan kenyamanan para pengguna saat mengakses aplikasi. Pada tampilan *dashboard* aplikasi LINE Webtoon telah disuguhkan judul komik dan jadwal harian mengenai informasi komik yang dirilis. Tampilan user interface yang baik dan nyaman untuk dilihat dapat mendorong *rating* yang diberikan pengguna terhadap aplikasi tersebut.

Menurut data yang terdapat pada Gambar 3 menunjukkan mayoritas dari responden sebesar 36,7% setuju jika LINE Webtoon perlu mengembangkan tampilan *user interface*.

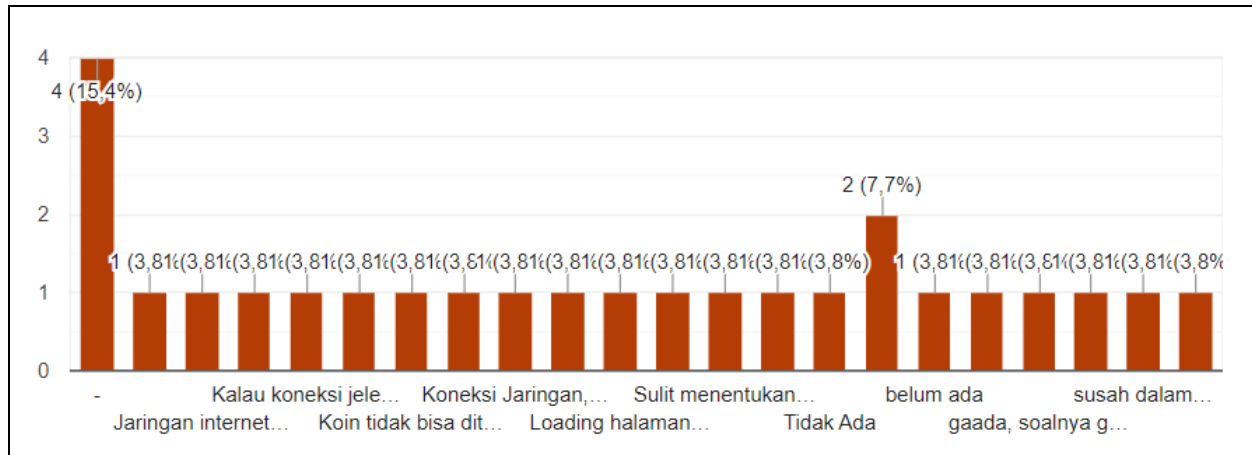


Gambar 3. Hasil survei terkait pengembangan *user interface* pada LINE Webtoon



Gambar 4. Hasil survei dari fitur tambahan untuk aplikasi LINE Webtoon

Gambar 3 menunjukkan 23,3% mahasiswa sangat setuju dan 36,7% setuju dan netral apabila tampilan *user interface* pada LINE Webtoon dikembangkan lagi dengan beberapa alasan yang ada pada Gambar 4. Gambar 4 menunjukkan sejumlah alasan yang disampaikan oleh mahasiswa terkait penambahan fitur tambahan seperti menambahkan fitur *slide* saat ke episode selanjutnya, masih belum ada fitur *request* komik, *mini games* untuk menghasilkan koin tambahan, dan menambahkan gambar animasi saat membuka aplikasi LINE WEBTOON.



Gambar 5. Hasil survei dari kendala yang dialami saat memakai aplikasi LINE Webtoon

Gambar 5 menunjukkan sejumlah kendala yang sering dijumpai saat mengakses LINE Webtoon. Untuk mengakses aplikasi LINE Webtoon bisa dilakukan dengan dua cara yaitu mendownload aplikasi tersebut di *Play Store* bagi pengguna mobile atau *website*. Jaringan internet merupakan kendala terbesar yang sering dialami para pengguna. Kendala yang dialami adalah 30,4% menyatakan faktor jaringan internet yang tidak stabil sehingga menyebabkan tampilan *loading* menjadi lama, 7,6% karena faktor koin karena LINE Webtoon memiliki kebijakan baru bahwa pengguna yang memiliki koin mampu mengakses episode terbaru sehingga cukup menguras isi dompet untuk melakukan *top up* secara berkala, 7,6% sulit mencari judul komik karena jumlah komik yang terlalu banyak dan spesifikasinya kurang lengkap, 3,8% tidak ada fitur *screenshot* karena beberapa tahun sebelumnya fitur *screenshot* dinonaktifkan agar melindungi hak cipta dan menghindari pembajakan terhadap karya webtoonist, 3,8% terdapat kesalahan pada terjemahan komik asing yang tidak sesuai dengan penggunaan EYD Bahasa Indonesia, dan sisanya tidak ada masalah saat menggunakan LINE Webtoon.

4. Kesimpulan

Pada penelitian ini telah didapatkan hasil sebesar 96,7% para mahasiswa Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta angkatan 2019, 2020, dan 2021. Mayoritas responden memiliki tingkat kepuasan yang tinggi pada fitur-fitur yang disajikan oleh LINE Webtoon. Dalam data yang telah diolah, para user merasa nyaman dalam menggunakan aplikasi tersebut dengan segala kelengkapan fitur yang diberikan, tampilan UI yang menarik, komik yang dikelompokkan sesuai genre hingga mudah untuk diakses melalui *website* atau didownload di *Play Store*. Dari sekian banyak kelebihan yang dimiliki LINE Webtoon, terdapat beberapa kekurangan yang seperti tampilan gambar tidak akan tampil jika jaringan internet kurang stabil, koin tidak bisa ditukarkan, hingga tidak menyediakan fitur *screenshot*. Untuk saat ini aplikasi komik online LINE Webtoon unggul dalam segi kualitas yang ditampilkan pada UI, mudah diakses, kapasitas aplikasi relatif kecil, fitur yang lengkap, dan kompatibel untuk diseluruh perangkat elektronik

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada dosen pembimbing, dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi untuk Masyarakat, serta seluruh mahasiswa Program Studi Sistem Informasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah membantu dan membimbing jalannya penelitian serta berbagai pihak yang turut mendukung proses penelitian yang telah dilakukan.

Referensi

- [1] R. D. Munthe, K. C. Brata, and L. Fanani, "Analisis User Experience Aplikasi Mobile Facebook (Studi Kasus pada Mahasiswa Universitas Brawijaya)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 7, pp. 2679–2688, 2018, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672> <https://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/view/1672>.
- [2] L. Luther, V. Tiberius, and A. Brem, "User experience (UX) in business, management, and psychology: A bibliometric mapping of the current state of research," *Multimodal Technol. Interact.*, vol. 4, no. 2, pp. 1–20, 2020, doi: 10.3390/mti4020018.
- [3] D. Putri, "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau," *Jom Fisip*, vol. 5, no. 1, p. 2, 2018.
- [4] P. O. Haliem, F. Rusdi, and B. Utami, "Pengaruh Terpaan Media Line Webtoon Wonderwall terhadap Opini Pembaca Mengenai Isu Kesehatan Mental," *Prologia*, vol. 2, no. 2, p. 458, 2019, doi: 10.24912/pr.v2i2.3730.
- [5] A. F. Lestari and Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital," *J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 134–148, 2020, [Online]. Available: <http://180.250.41.45/jsource/article/view/1609/1726>.
- [6] F. U. Sofuroh, "Resepsi Pembaca Terhadap Webcomic di LINE Webtoon," *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2018.
- [7] G. MAHA, "APLIKASI LINE WBTOON DAN KEBUTUHAN MAHASISWA (Analisis Isi Teori Uses and Gratifications terhadap Aplikasi Line Webtoon di Kalangan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)," *Repos. Institusi Univ. Sumatera Utara*, 2020.
- [8] T. A. Pravitasari, A. Adib, and A. T. Wahyudi, "Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 10, pp. 1–7, 2017.
- [9] Supriady, Candy, and Halik, "Pengaruh user experience, price, social context, dan perceived value terhadap purchase intention: studi kasus line webtoon," *Univ. Pelita Harapan Institutional Repos.*, no. 2017, pp. 1–9, 2019.
- [10] Z. Medina, M. Christin, and R. M. U. Maula, "Motif Pengguna Aplikasi Line Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official Account Line Webtoon ID)," vol. 3, no. 3, pp. 3915–3923, 2016.
- [11] Z. Yulandari and D. Soedarsono, "Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital," vol. 6, no. April, pp. 33–35, 2019.
- [12] syarifah fathimy Azizah, "Kesenjangan Kepuasan Penggunaan Aplikasi Line Dan Blackberry Messenger Di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Pekanbaru," *Jom Fisip*, vol. 4, no. 1, pp. 1–14, 2017.
- [13] S. I. Astuti, S. P. Arso, and P. A. Wigati, "PENGARUH RUBRIK BERITA 'TOP' UPDATE APLIKASI LINE TODAY TERHADAP KEPUASAN INFORMASI PENGGUNA LINE," *Anal. Standar Pelayanan Minimal Pada Instal. Rawat Jalan di RSUD Kota Semarang*, vol. 3, pp. 103–111, 2015.
- [14] N. M. Janna, "Konsep Uji Validitas dan Reliabilitas dengan Menggunakan SPSS," *Artik. Sekol. Tinggi Agama Islam Darul Dakwah Wal-Irsyad Kota Makassar*, no. 18210047, pp. 1–13, 2020.
- [15] A. F. Lestari and Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital," *J. Ilmu Komun.*, vol. 6, no. 2, pp. 134–148, 2020, [Online]. Available: <http://180.250.41.45/jsource/article/view/1609/1726>.