

**EVALUASI USABILITY MOBILE APPLICATION
TOKOPEDIA DENGAN PENDEKATAN
*USER EXPERIENCE***

Tugas Akhir

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Mencapai Derajat

Sarjana Teknik Informatika



Dibuat Oleh:

RUTH GEBRIANA PARDEDE

150708611

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI

UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

2019

LEMBAR PENGESAHAN

Evaluasi *Usability Mobile Application Tokopedia Dengan Pendekatan User Experience*

Yogyakarta, 5 NOVEMBER 2019

Ruth Gebriana Pardede
150708611

Pembimbing I
Menyetujui,

Ir. A. Djoko Budiyanto, M.Eng., Ph.D.

Dr. Pranowo, S.T., M.T.

Pengaji I



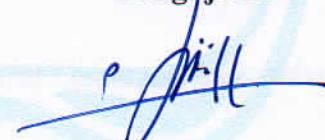
Ir. A. Djoko Budiyanto, M.Eng., Ph.D.

Pengaji II



Th. Adi Purnomo Sidhi, S.T., MT.

Pengaji III



Paulus Mudjihartono, S.T., M.T.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknologi Industri



Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc.

Pernyataan Orisinalitas & Publikasi Ilmiah

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Ruth Gebriana Pardede
NPM : 150708611
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Evaluasi *Usability Mobile Application Tokopedia Dengan Pendekatan User Experience*

Menyatakan dengan ini:

1. Tugas Akhir ini adalah benar tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya penelitian lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta atas penelitian ini, berupa Hak untuk menyimpan, mengelola, mendistribusikan, dan menampilkan hasil penelitian selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 5 November 2019

Yang menyatakan,



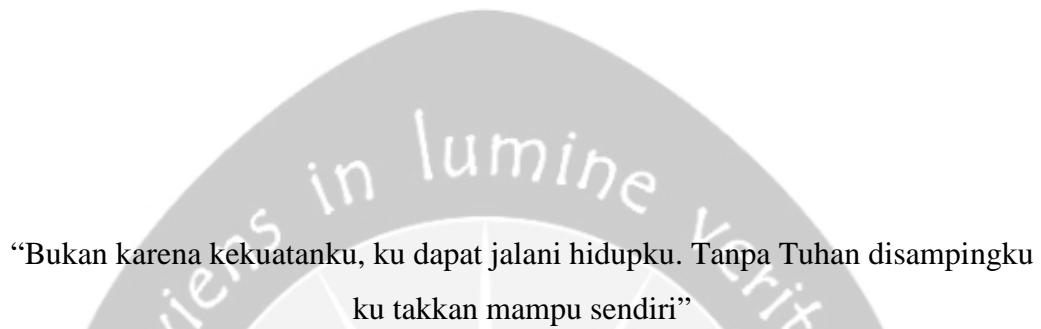
Ruth Gebriana Pardede

150708611

Halaman Persembahan

Tugas akhir ini dipersembahkan kepada :

Tuhan Yesus Kristus, Papa, Mama, Adik-adik, dan Teman-teman Terdekat



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan pembuatan tugas akhir “Evaluasi *Usability Mobile Application* Tokopedia Dengan Pendekatan *User Experience*” ini dengan baik. Penulisan tugas akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai derajat sarjana Teknik Informatika dari Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Industri di Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa dalam pembuatan tugas akhir ini penulis telah mendapatkan bantuan, bimbingan, dan dorongan dari banyak pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang selalu membimbing dalam iman-Nya, memberikan berkat-Nya, dan menyertai penulis selalu.
2. Papa, mama, dan adik-adikku Ranisha & Aprilyo yang selalu memberikan dukungan dan memberikan semangat kepada penulis selama berkuliahan.
3. Bapak Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
4. Bapak Ir. A. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D, selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Bapak Dr. Pranowo, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak Dr. Pranowo, S.T., M.T., selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing dan memberikan masukan serta motivasi kepada penulis selama masa perkuliahan.

7. Seluruh Dosen, Staf Pengajar, dan Karyawan Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang telah membantu penulis selama masa kuliah di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
8. Jessica Ecklarita Dyana David selaku sahabat penulis yang selalu menemani dan membantu penulis dalam masa perkuliahan hingga menyelesaikan Tugas Akhir ini.
9. Teman-teman saya Janet, Juli, Lina, Indah, Grace, Hendra, Ery, Billy, Felix dan Roy yang selalu memberikan semangat dan membantu dalam bentuk apapun selama masa perkuliahan dan penulisan Tugas Akhir hingga selesai.

Demikian laporan tugas akhir ini dibuat, dan penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, _____

Ruth Gebriana Pardede

150708611

Daftar Isi

Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Intisari	xi
BAB I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB 1 PENDAHULUAN	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	5
BAB 3 LANDASAN TEORI.....	5
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....	5
BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN.....	5
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	5
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Penelitian Terdahulu	6
BAB III. LANDASAN TEORI.....	11
a. Learnability	16
b. Efficiency	17
c. Memorability.....	18
d. Error	18
e. Satisfaction	19
BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN.....	21
4.1 Studi Pustaka.....	21

4.2	Analisis Kebutuhan	22
4.2.1	Variabel Penelitian	22
a.	Learnability	22
b.	Efficiency	22
c.	Memorability	22
d.	Error	23
e.	Satisfaction	23
4.2.2	Populasi dan Sampel	23
4.2.3	Menyusun Kuisioner	24
4.2.4	Menyebar Kuisioner	24
4.3	Uji Kelayakan Kuisioner.....	24
4.3.1	Uji Validitas	24
4.3.2	Uji Reliabilitas.....	25
4.4	Analisis dan Pengukuran Usability	26
4.4.1	Uji Heuristic Evaluation.....	26
4.4.2	Uji Usability Per Kriteria	27
4.4.3	Uji Usability Per User Experience	28
4.4.4	Klasifikasi Penilaian Tingkat Usability	29
	BAB V. HASIL DAN PEMBAHASAN	32
5.1	Hasil Data Demografi.....	32
5.2	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	33
5.3	Hasil Evaluasi Heuristik.....	35
5.3	Hasil Penilaian Per Kriteria.....	39
5.4	Penilaian User Experience	47
	BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN.....	50
6.1	Kesimpulan	50
6.2	Saran.....	50
	Daftar Pustaka	52

Lampiran	53
----------------	----

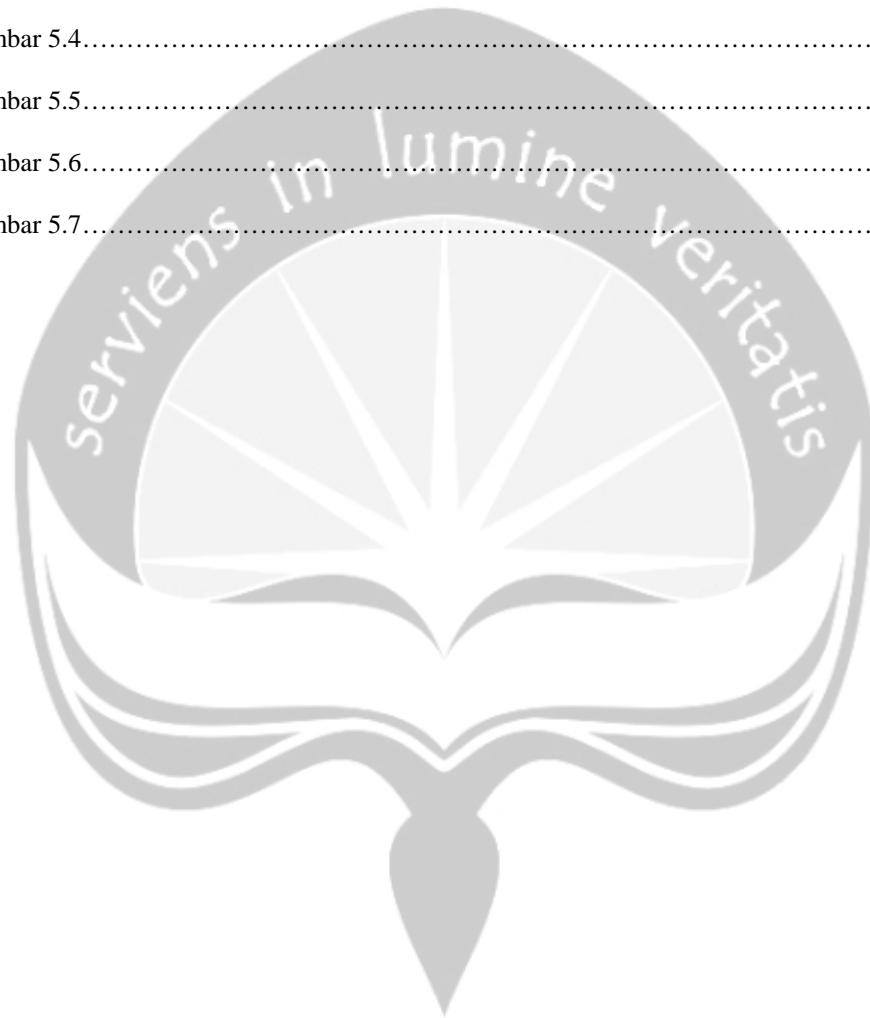


Daftar Tabel

Tabel 2.1.....	8
Tabel 3.1.....	15
Tabel 4.1.....	29
Tabel 4.2.....	30
Tabel 5.1.....	32
Tabel 5.2.....	33
Tabel 5.3.....	34
Tabel 5.4.....	36
Tabel 5.5.....	40
Tabel 5.6.....	41
Tabel 5.7.....	43
Tabel 5.8.....	44
Tabel 5.9.....	45
Tabel 5.10.....	47

Daftar Gambar

Gambar 4.1.....	21
Gambar 5.1.....	38
Gambar 5.2.....	40
Gambar 5.3.....	42
Gambar 5.4.....	43
Gambar 5.5.....	44
Gambar 5.6.....	46
Gambar 5.7.....	48



Intisari

EVALUASI USABILITY MOBILE APPLICATION TOKOPEDIA DENGAN PENDEKATAN USER EXPERIENCE

Intisari

Ruth Gebriana Pardede

150708611

Internet telah menjadi semakin populer saat ini. Sekian juta aplikasi ponsel telah dibangun dan digunakan untuk membeli beragam barang kebutuhan. Banyak desainer aplikasi mulai memusatkan perhatian mereka pada apakah aplikasi ini dapat benar-benar memberi kepuasan kepada pengguna. Oleh karena itu, dibutuhkan untuk mengevaluasi *usability* melalui *user experience* pada aplikasi *e-commerce*.

Penelitian ini mengukur seberapa memuaskannya *mobile application* Tokopedia berdasarkan penelaahan pengguna melalui penggunaan kuesioner dan pedoman *heuristic evaluation* untuk mengevaluasi aplikasi. Dari data yang diambil, aplikasi Tokopedia memiliki tingkat *Learnability* sebesar 73,56%, *Efficiency* sebesar 71,8%, *Memorability* sebesar 77%, *Errors* (terdeteksi minor) sebesar 73,3%, dan *Satisfaction* sebesar 74,89% dari total 150 responden kalangan mahasiswa.

Kata kunci:

E-Commerce, Evaluasi, Kuesioner, Heuristic Evaluation, Usability, Experience.

Dosen Pembimbing I : Ir. A. Djoko Budiyanto SHR, M.Eng., Ph.D

Dosen Pembimbing II : Dr. Pranowo, S.T., M.T.

Jadwal Sidang Tugas Akhir : 29 Oktober 2019

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mobile application telah menjadi sarana yang sangat trendi dalam aktivitas orang sehari-hari kapan pun mereka berada. *Mobile application* menyebabkan banyak keuntungan dengan *usability* di berbagai bidang seperti pariwisata, logistik, transportasi, bencana, kegiatan manajemen dan pemantauan proyek. Oleh karena itu, aplikasi seluler membantu berbagai jenis pengguna, bisnis atau teknis, dan sangat bermanfaat. Kecenderungan dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan dalam strategi pembelian menunjukkan bahwa pengguna mengeksplorasi telepon pribadi mereka untuk bekerja. Perdagangan dengan mobilitas telah berkembang menjadi arus utama, yaitu *e-commerce*.

E-commerce adalah “sebuah konsep yang muncul yang menggambarkan proses pembelian, penjualan, atau pertukaran produk, jasa dan informasi melalui jaringan internet” [1]. *E-Commerce* memiliki banyak keuntungan, seperti mengurangi biaya, memperluas saluran distribusi yang ada, dan memperluas model bisnis yang ada. Oleh karena itu dibutuhkan pengukuran *usability* untuk mengetahui seberapa berguna aplikasi *e-commerce* ini dari sudut pandang pengguna. Salah satu *e-commerce* yang diteliti yaitu *mobile application* Tokopedia.

Tokopedia adalah salah satu *e-commerce* yang berasal asal indonesia yang inovatif dan mengusung konsep kumpulan berbagai toko *online* di Indonesia. Segala aktivitas jual beli dan proses transaksi akan dijamin keamanannya melalui perantaraan Tokopedia [2]. Konsep ini diharapkan dapat mewujudkan suatu bentuk *mall online* yang memprakarsai dan mengkoordinasi sejumlah transaksi *e-commerce* [2]. Menjadi penjual di Tokopedia tidaklah sulit. Kita dapat mulai membuka toko *online* secara gratis dan juga akan mendapatkan sejumlah fasilitas dan fitur-fitur yang mendukung kemudahan berbisnis. Selain fasilitas berupa manajemen toko, pengklasifikasian produk dan proses transaksi, kita juga akan

mendapatkan *sub domain* untuk mempermudah akses menuju toko *online*. Oleh karena itu aplikasi ini akan dilakukan pengukuran *usability* melalui pendekatan *user experience* untuk mengetahui seberapa berguna aplikasi ini dari sudut pandang pengguna Tokopedia.

User Experience (pengalaman pengguna) menurut Hassenzahl [3] yaitu mengacu pada pengalaman subyektif seseorang dalam perjumpaannya dengan teknologi dimana orang yang berbeda cenderung memiliki pengalaman yang berbeda ketika menghadapi teknologi yang sama dan bahwa pengalaman mereka mungkin berbeda dari apa yang telah direncanakan oleh perancang teknologi itu. Dalam mengevaluasi *user experience* (pengalaman pengguna) dalam sebuah aplikasi maka diperlukan analisis berdasarkan *usability* untuk melihat seberapa *usable* aplikasi tersebut. Analisis *usability* merupakan analisis yang menggunakan beberapa tugas yang harus dikerjakan oleh pengguna. *Usability* dianggap sebagai properti mendasar untuk keberhasilan suatu aplikasi.

Usability merupakan faktor penting dalam Interaksi Manusia Komputer yaitu sejauh mana suatu aplikasi dapat digunakan oleh pengguna untuk mencapai tujuan tertentu dengan efektivitas, efisiensi, dan kepuasan dalam konteks tertentu [4]. Perkembangan informasi dan berorientasi pengetahuan masyarakat secara khusus mahasiswa telah menyebabkan penciptaan dan penggunaan dibanyak aplikasi. Tugas pengguna dalam hal ini kuisioner harus didukung secara efisien pada aplikasi *E-Commerce*. Teknik evaluasi dalam pengukuran *usability* membantu untuk memeriksa apakah aplikasi dapat digunakan atau tidak [4]. Teknik evaluasi yang digunakan adalah *heuristic evaluation* dimana akan menjadi pedoman dalam pembuatan kuisioner sebagai instrumen pengambilan data.

Heuristic Evaluation adalah cara favorit untuk mengevaluasi *usability* [5], keuntungan dari metode evaluasi heuristik adalah cepat, murah dan mudah untuk menemukan masalah dengan kegunaan [6]. Namun secara alami, evaluasi tidak dapat dilakukan secara otomatis dan seringkali sangat luas dan tunduk pada pemahaman evaluator [7]. Dalam evaluasi heuristik, evaluator mengevaluasi kegunaan dari kepatuhan terhadap desain antarmuka dibandingkan serangkaian

penggunaan heuristik untuk mengidentifikasi potensi masalah kegunaan dan untuk mengukur kegunaan [8].

Penelitian ini menyajikan evaluasi dari *E-commerce* Tokopedia yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan data berskala *likert*, pedoman heuristik dan pendekatan *user experience* untuk memeriksa tingkat *usability* aplikasi Tokopedia terhadap penggunanya dikalangan mahasiswa. Hasil dari evaluasi berfokus pada tingkat pengalaman pengguna terhadap *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* pada aplikasi tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latari belakangi sebelumnya, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil evaluasi *user experience mobile application e-commerce* Tokopedia saat ini menggunakan analisis *usability heuristic evaluation*.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat batasan masalah dari penelitian ini yaitu:

1. Evaluasi dilakukan terhadap aplikasi Tokopedia berbasis *mobile* dengan metode *Usability*.

1.4 Tujuan Penelitian

Terdapat 2 buah tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengevaluasi *user experience mobile application e-commerce* Tokopedia berdasarkan analisis *usability heuristic evaluation*.
2. Mampu memberikan hasil evaluasi aplikasi dari analisis *usability* dengan baik.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Studi Pustaka

Study Pustaka dilakukan bersamaan dengan dilakukannya identifikasi rumusan masalah serta batasan masalah untuk memahami teori yang berhubungan dengan pemecahan masalah dan juga mempermudah dalam memahami masalah yang terjadi. Sumber pustaka diperoleh dari buku, jurnal, dan laporan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya.

2. Menentukan Sampling

Dalam hal ini saya menggunakan metode *Cluster Random Sampling* untuk menentukan populasi tujuan penyebaran kuesioner. Terdapat 5 area yang menjadi tujuan penyebaran kuesioner yakni mahasiswa dari Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Universitas Gajah Mada, Universitas Sanata Dharma, Universitas Kristen Duta Wacana, dan Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta. Masing-masing area berjumlah setara yaitu 30 responden sehingga total keseluruhan responden adalah 150 mahasiswa. Responden yang dipilih adalah pengguna aktif Tokopedia.

3. Menyebarluaskan Kuesioner

Dalam hal ini, metode heuristik Nielsen telah diterapkan untuk memenuhi tujuan penelitian. Fase awal penelitian dimulai dengan membuat pertanyaan kuesioner sesuai dengan proses yang digunakan. Dalam hal ini, kuesioner diadaptasi ke prinsip dasar dalam metode heuristik Nielsen kemudian diadaptasi ke area kegunaan aplikasi *mobile*. Kuesioner disebarluaskan kepada 150 responden.

4. Melakukan Evaluasi Aplikasi

Melakukan evaluasi data yang telah didapatkan dari pengisian kuisioner dan mengaplikasikannya kedalam program SPSS versi 25. Evaluasi dilakukan terhadap rancangan aplikasi Tokopedia secara keseluruhan yang ada saat ini menggunakan metode *heuristic evaluation* berdasarkan uji kegunaan (*usability*).

5. Melakukan Analisa Hasil Data Evaluasi *Usability*

Melakukan analisa terhadap data hasil *heuristic evaluation* untuk mengetahui sejauh mana pemenuhan aplikasi tersebut saat ini terhadap kriteria-kriteria *usability*. Kriteria yang digunakan adalah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *error*, dan *satisfaction*.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara sistematis isi dari laporan ini disusun sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan untuk pemecahan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi dasar-dasar teori yang digunakan sebagai pedoman dan acuan dalam pemecahan masalah.

BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai langkah-langkah atau metode dalam melakukan analisis pada aplikasi.

BAB 5 HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi dan pengujian dari aplikasi yang dianalisis.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan mengenai aplikasi yang telah dianalisis beserta saran-saran yang bermanfaat untuk pengembangan lebih lanjut.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

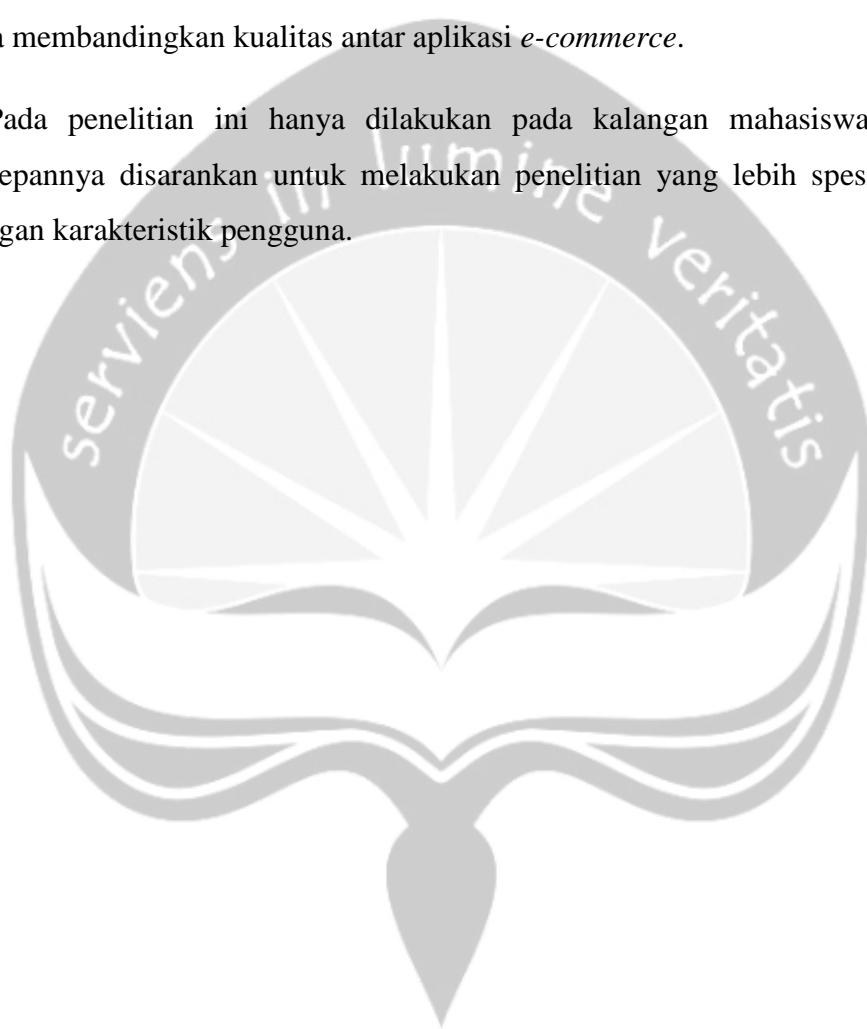
Berdasarkan hasil pengumpulan data, analisis dan hasil pengujian yang telah dibuat, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Studi ini menemukan bahwa secara keseluruhan evaluasi heuristik pada aplikasi tokopedia memiliki *severity rating cosmetic problem*. hal ini menunjukkan bahwa masalah yang ditemukan pada aplikasi tokopedia tidak perlu diperbaiki secara langsung, sehingga hanya perlu perbaikan pada saat pengembangan aplikasi saja.
2. Dalam studi ini menemukan bahwa konten iklan pada aplikasi tokopedia kurang sesuai pada tempatnya. Hal ini menunjukkan bahwa peletakan konten iklan belum disesuaikan dengan konten-konten lainnya. Sehingga perlu adanya perbaikan tata letak konten iklan yang sesuai pada tempatnya.
3. Studi ini menemukan bahwa terdapat masalah pada logo yang diletakan pada *footer* halaman. Hal ini menunjukkan bahwa logo yang berada di *footer* halaman mengganggu kenyamanan pengguna. Sehingga perlu adanya perbaikan tata letak logo yang sesuai dengan kenyamanan pengguna.
4. Dalam penelitian ini menemukan bahwa nilai *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* memiliki nilai yang baik. Sehingga disarankan dalam membentuk sebuah aplikasi dapat mempertimbangkan kelima aspek tersebut.

6.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk Evaluasi *Usability Mobile Application Tokopedia Dengan Pendekatan User Experience* ini yaitu:

1. Studi ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, peneliti hanya mengevaluasi pada sebuah aplikasi saja. Sehingga dalam penelitiannya kedepan peneliti menyarankan untuk melakukan penelitian lebih dari satu aplikasi supaya bisa membandingkan kualitas antar aplikasi *e-commerce*.
2. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada kalangan mahasiswa sehingga kedepannya disarankan untuk melakukan penelitian yang lebih spesifik sesuai dengan karakteristik pengguna.



Daftar Pustaka

- [1] E. D. Turban, J. King, M. Lee, Warkentin, and M. Chung, “Electronic commerce; a managerial perspective”, London, UK: Pearson Education, Inc. 2002.
- [2] Tokopedia. Retrieved from
<https://www.maxmanroe.com/tokopedia-e-commerce-lokal-berkonsep-mall-online.html>
[Diakses: 20 Agustus 2019]
- [3] Hassenzahl, M., Wiklund-Engblom, A., Bengs, A., Hagglund, S., & Diefenbach, S. “Experience oriented and product-oriented evaluation: psychological need fulfillment, positive affect, and productperception”, International Journal of Human-Computer Interaction, 31(8), 530-544,2015.
- [4] Usability First. Retrieved from
<http://www.usabilityfirst.com/about-usability/webapplication-design/e-commerce-systems/>
[Diakses: 20 Agustus 2019]
- [5] Nielsen, J., 1994, Usability Inspection Method, John Willey & Sons, New York.
- [6] Wangenheim CG Von, Witt AT, Borgatto AF, et al. An Usability Score for Mobile Phone Applications based on Heuristics.;8(1):23-58. doi:10.4018/IJMHCI.2016010102,2016.
- [7] K. Thitichaimongkhol and T. Senivongse, "Enhancing usability heuristics for Android applications on mobile devices," Proc. World Congr. Eng. Comput. Sci., vol. I, 2016.
- [8] Nielsen, J., 1993, Usability Engineering, Academic Press, New Jersey.
- [9] A. Hussain, E. O. C. Mkpojiogu, N. H. Jamaludin, and S. T. L. Moh, “A usability evaluation of Lazada mobile application”, Malaysia: Universiti Utara Malaysia, 2017.
- [10]A. Hussain, E. O. C. Mkpojiogu, J. Musa, and S. Mortada, “A User Experience Evaluation ofAmazon Kindle Mobile Application ”, Malaysia: Universiti Utara Malaysia, 2017.
- [11]B. A. Nathaniel, A. O. Christiana, F. E. Olanrewaju, “Usability Evaluation Of Users’ Experience On Some Existing E-Commerce platforms”, Nigeria: University of Ilorin, 2019.

- [12]Angga, K.P et al., "Rancang Bangun Aplikasi Marketplace penyedia jasa les private di kota Pontianak Berbasis Web," Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi,2 (5), pp.1-5, 2017.
- [13]Brunn Peter, Jensen Martin, "e-Marketplaces: Crafting A Winning Strategy,"European Management Journal Vol. 20, No. 3, pp. 286–298. 2002.
- [14] A. Satyaputra, E. M. Aritonang. "Java for Beginners with Eclipse Juno", Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2010.
- [15] R. Nugraha, E.B.Setiawan. "Pembangunan Perangkat Lunak TrackL Music Sharing Pada Platform Android". Jurnal CoreIT, 2(2), hal. 14-21, 2016.
- [16]S.Ahmad, E.B. Setiawan. Pengembangan Layanan Mobile Pada IP-PBX Berbasis Session Initiation Protocol. Proceeding Seminar Telekomunikasi dan Informasi, hal.56-61. 2016.
- [17]Y. O. Primariadi, E. Susanto, dan U. Sunarya. "Perancangan Kendali pada Tripod dan Kamera DSLR Menggunakan Komunikasi Bluetooth Berbasis Aplikasi Android," eProceeding Eng., vol. 2 (2), hal. 6–11, 2015.
- [18]D.Suprianto, R.Agustina. Pemrograman Aplikasi Android, Jakarta: Mediakom, 2012.
- [19]Heuristik. Retrieved from,
<https://www.codepolitan.com/mengenal-10-heuristic-usability-pada-pengguna-inter-face-5b4481dc6d6d2>
- [Diakses: 20 Agustus 2019]
- [20]Mary, "Usability Testing About Evaluation Website," 2016.
- [21]Henriyadi, Rusmini Mulyati. Usability Testing Sistem Informasi: Studi Kasus Pada Aplikasi Repository Publikasi Badan Penelitian Dan Pengembangan Pertanian, 23(2): 54-63, 2014.
- [22]Bastien, J.M Christian. Usability testing: A review of some methodological and technical aspects of the method, 79(4): e18-23, 2009.
- [23]James, A, "Design Thinking for pengguna Experience Design, Prototyping & Evaluation," 2017.
- [24]Nielsen, J. "How Many Test penggunas in a Usability Study?",
<http://www.nngroup.com/articles/how-many-test-penggunas/>. 2012.
- [25]Brooke, John, "SUS - A quick and dirty usability scale," Beaconsfield: Redhatch Consulting Ltd, 2011.

- [26]R. da S. de Q. Pierre, “Heuristics in Design: A Literature Review,” Procedia Manuf., vol. 3, no. Ahfe, pp. 6571–6578, 2015. (Available at : <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>).
- [27]Z. Huang and Z. Tian, “Analysis and Design for Mobile Applications: A pengguna Experience Approach,” Inf. Q., vol. 31, no. 4, pp. 584–595, 2018.
- [28]R. Alexander, A. G. Prabawati, and D. B. Setyohadi, “Comparison of Severity on Mobile Government Application Mobile”, 2018 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (iSemantic). Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [29]R. L. S. Putra, J. C. Patty, D. B. Setyohadi, “Interaction Design Consideration for Senior High School Students: A Usability Evaluation of Go-Jek Mobile Applications ”, 2018 International Seminar on Application for Technology of Information and Communication (iSemantic). Yogyakarta : Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [30]Severity Rating by Jakob Nielson. Retrieved from, (Available at: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/>)

[Diakses: 10 September 2019]



Lampiran

INPUTAN VALIDITAS 150 RESPONDEN.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

	Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
1	Q1	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
2	Q2	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
3	Q3	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
4	Q4	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
5	Q5	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
6	Q6	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
7	Q7	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
8	Q8	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
9	Q9	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
10	Q10	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
11	Q11	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
12	Q12	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
13	Q13	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
14	Q14	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
15	Q15	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
16	Q16	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
17	Q17	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
18	Q18	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
19	Q19	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
20	Q20	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
21	Q21	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
22	Q22	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	

INPUTAN VALIDITAS 150 RESPONDEN.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

	Name	Type	Width	Decimals	Label	Values	Missing	Columns	Align	Measure	Role
21	Q21	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
22	Q22	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
23	Q23	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
24	Q24	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
25	Q25	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
26	Q26	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
27	Q27	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
28	Q28	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
29	Q29	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
30	Q30	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
31	Q31	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
32	Q32	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
33	Q33	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
34	Q34	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
35	Q35	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
36	Q36	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
37	Q37	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
38	Q38	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
39	Q39	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
40	Q40	Numeric	8	0	{1, STS}...	None	8	Right	Nominal	Input	
41	Total	Numeric	8	0		None	None	8	Right	Scale	Input

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15
1	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4
2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	
4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	3	3	3	3	3	4
5	4	4	4	1	5	2	3	4	4	4	4	2	4	4	5
6	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3
7	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3
8	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	3	3	4	4	
9	3	4	5	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
11	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	3	4	
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3	5
13	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3
14	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4
15	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4	3	5	5	
16	5	5	3	4	5	5	3	2	2	3	4	3	5	5	
17	5	3	5	3	3	3	2	5	5	3	3	3	5	5	
18	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	
19	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	
20	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4	
21	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5

	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Total
1	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	181
2	4	4	3	5	3	3	5	1	5	1	3	3	3	132
3	4	4	4	5	4	4	4	2	4	4	4	4	4	144
4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	144
5	3	4	5	4	5	5	5	3	5	2	5	4	2	152
6	3	3	3	5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	139
7	3	3	3	5	4	4	4	3	4	3	3	3	3	139
8	4	3	3	4	5	5	5	3	5	5	3	3	5	160
9	4	4	3	5	4	4	4	3	3	4	4	2	4	141
10	3	3	5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	123
11	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	138
12	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	150
13	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	4	2	123
14	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	138
15	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	5	5	180
16	4	5	5	4	5	5	5	3	3	3	5	5	3	160
17	5	4	5	4	5	5	1	3	3	3	5	5	3	161
18	5	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	140
19	4	3	5	3	4	4	4	5	3	4	4	4	3	156
20	4	3	3	3	4	4	3	5	3	4	4	4	5	154
21	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	166

INPUTAN VALIDITAS 150 RESPONDEN.sav [DataSet1] - IBM SPSS Statistics Data Editor

Visible: 41 of 41 Variables

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
131	3	3	4	4	4	4	4	3	4	5	3	3	3	4
132	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	3	5
133	3	3	2	3	4	3	4	2	3	4	3	3	2	3
134	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4
135	5	5	5	5	5	3	4	5	3	3	4	3	5	5
136	5	5	3	4	5	5	3	2	2	3	4	3	5	5
137	5	3	5	3	3	3	2	5	5	3	3	3	5	5
138	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3
139	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4
140	4	4	4	3	4	4	4	5	5	4	3	3	4	4
141	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	4	5
142	4	4	4	3	4	5	5	3	4	4	4	3	4	4
143	5	3	3	4	4	5	5	3	4	3	3	3	3	4
144	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	2	3
145	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4
146	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	4
147	3	3	4	1	4	5	4	4	4	5	2	3	4	4
148	3	3	3	3	2	5	3	3	3	3	3	3	2	3
149	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
150	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4
151														

Output.VALIDASI 150 RESPONDEN.sav [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

Correlations

	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14
Q1	Pearson Correlation	1	.549**	.314**	.361**	.451**	.272**	.227**	.339**	.314**	-.149	.387**	.088	.645
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.001	.005	.000	.000	.069	.000	.285	.000
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Q2	Pearson Correlation	.549**	1	.514**	.429**	.491**	.096	.290**	.271**	.026	.061	.487**	.302**	.556
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000	.243	.000	.001	.756	.462	.000	.000	.000
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Q3	Pearson Correlation	.314**	.514**	1	.180*	.069	-.134	.035	.601**	.414**	.260**	.096	.282**	.579
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.028	.400	.101	.668	.000	.000	.001	.245	.000	.000
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Q4	Pearson Correlation	.361**	.429**	.180*	1	.048	.133	.289**	.062	-.206*	-.210**	.263**	.349**	.051
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.028		.563	.106	.000	.450	.012	.010	.001	.000
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Q5	Pearson Correlation	.451**	.491**	.069	.048	1	.123	.364**	.293**	.134	.158	.452**	.103	.547
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.400	.563		.135	.000	.000	.102	.054	.000	.212
N		150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
Q6	Pearson Correlation	.272**	.096	-.134	.133	.123	1	.496**	-.120	.089	.175*	.123	.307**	.100
	Sig. (2-tailed)		.004	.742	.664	.106	.125		.000	.44E-05	.378	.022	.433	.000

Output VALIDASI 150 RESPONDEN.spo [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations

	Q27	Q28	Q29	Q30	Q31	Q32	Q33	Q34	Q35	Q36	Q37	Q38	Q39	Q40	Total	
Q27	.04*	.130	.359**	.602**	.016	.528**	.421**	.279**	.229**	.402**	.222**	.638**	.698**	.216**	.578**	.730**
Q28	.12	.113	.000	.000	.850	.000	.000	.001	.005	.000	.006	.000	.000	.008	.000	.000
Q29	.50	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q30	.4*	.249**	.380**	.258**	.064	.497**	.255**	.489**	.300**	.438**	.391**	.422**	.359**	.090	.367**	.661**
Q31	.04	.002	.000	.001	.436	.000	.002	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.273	.000	.000
Q32	.50	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q33	.4*	.454**	.354**	.241**	.044	.407**	.306**	.076	.388**	.351**	.413**	.335**	.276**	.143	.570**	.611**
Q34	.00	.000	.000	.003	.594	.000	.000	.355	.000	.000	.000	.000	.001	.082	.000	.000
Q35	.50	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q36	.07*	.234**	.141	.012	.100	.080	-.170*	.193*	-.061	.091	.329**	.183*	.233**	.155	.000	.274**
Q37	.11	.004	.085	.880	.223	.330	.038	.018	.457	.266	.000	.025	.004	.058	.1.000	.001
Q38	.50	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q39	.5*	.153	-.083	.224**	-.002	.717**	.701**	.625**	.198*	.488**	.388**	.451**	.334**	.265**	.344**	.612**
Q40	.08	.062	.312	.006	.980	.000	.000	.000	.015	.000	.000	.000	.000	.001	.000	.000
Total	.50	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150

IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode:ON
21:15 20/10/2019

Output VALIDASI 150 RESPONDEN.spo [Document2] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Correlations Title Notes Active Dataset Correlations

	Q34	Pearson Correlation	.229*	.300**	.388**	-.061	.198*	.233	.294	.346**	.551*	.498*	-.040	.180*	.432
Q34	Sig. (2-tailed)	.005	.000	.000	.457	.015	.004	.000	.000	.000	.000	.000	.629	.027	.000
Q34	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q35	Pearson Correlation	.402**	.438**	.351**	.091	.488**	-.189*	.220**	.364**	.235**	.080	.276**	.091	.271	
Q35	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.266	.000	.001	.007	.000	.004	.329	.001	.266	.000	
Q35	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q36	Pearson Correlation	.222**	.391**	.413**	.329**	.388**	.084	.396**	.585**	.268**	.177*	.214**	.364**	.387	
Q36	Sig. (2-tailed)	.006	.000	.000	.000	.000	.309	.000	.000	.001	.030	.008	.000	.000	
Q36	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q37	Pearson Correlation	.638**	.422**	.335**	.183*	.451**	-.101	.160	.298**	.039	-.164*	.477**	.123	.719	
Q37	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.025	.000	.216	.050	.000	.632	.045	.000	.134	.000	
Q37	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q38	Pearson Correlation	.698**	.359**	.276**	.233**	.334**	.203*	.160	.193*	.157	-.102	.412**	-.098	.664	
Q38	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.001	.004	.000	.013	.050	.018	.054	.212	.000	.232	.000	
Q38	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q39	Pearson Correlation	.216**	.090	.143	.155	.265**	.292**	.625**	.231**	.143	.132	.108	.346**	.247	
Q39	Sig. (2-tailed)	.008	.273	.082	.058	.001	.000	.000	.004	.062	.107	.190	.000	.000	
Q39	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Q40	Pearson Correlation	.578**	.367**	.570**	.000	.341**	.147	.155	.711**	.513**	.238**	.126	.142	.695	
Q40	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.1.000	.000	.072	.059	.000	.000	.003	.125	.082	.000	
Q40	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150
Total	Pearson Correlation	.730**	.661**	.611**	.274**	.612**	.199*	.401**	.579**	.383**	.182*	.481**	.376**	.826	
Total	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.001	.000	.015	.000	.000	.000	.026	.000	.000	.000	
Total	N	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150	.150

Information area
IBM SPSS Statistics Processor is ready | Unicode:ON
21:15 20/10/2019

*Output RELIABILITAS 150 RESPONDEN.spo [Document3] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	150 100.0
	Excluded*	0 .0
	Total	150 100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.922	37

Item-Total Statistics

Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1 132.70	211.285	.703	.918
Q2 132.90	213.446	.632	.918
Q3 132.90	213.648	.576	.919
Q4 133.20	220.228	.211	.923
Q5 132.80	213.315	.591	.919
Q6 132.87	221.861	.149	.924
Q7 132.87	217.432	.350	.921
Q8 132.90	212.775	.546	.919
Q9 132.90	218.547	.339	.921
Q10 132.83	223.093	.131	.923
Q11 133.33	217.204	.449	.920
Q12 133.60	220.107	.341	.921
Q13 133.17	207.522	.822	.916
Q14 132.73	212.143	.687	.918
Q15 133.10	208.077	.681	.917
Q16 133.23	213.804	.430	.921
Q17 133.17	222.019	.160	.923
Q18 132.73	214.022	.548	.919
Q19 132.87	220.720	.195	.923

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON 21:16 ENG 20/10/2019

*Output RELIABILITAS 150 RESPONDEN.spo [Document3] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Alpha	N of Items
.922	37

Item-Total Statistics

Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Q1 132.70	211.285	.703	.918
Q2 132.90	213.446	.632	.918
Q3 132.90	213.648	.576	.919
Q4 133.20	220.228	.211	.923
Q5 132.80	213.315	.591	.919
Q6 132.87	221.861	.149	.924
Q7 132.87	217.432	.350	.921
Q8 132.90	212.775	.546	.919
Q9 132.90	218.547	.339	.921
Q10 132.83	223.093	.131	.923
Q11 133.33	217.204	.449	.920
Q12 133.60	220.107	.341	.921
Q13 133.17	207.522	.822	.916
Q14 132.73	212.143	.687	.918
Q15 133.10	208.077	.681	.917
Q16 133.23	213.804	.430	.921
Q17 133.17	222.019	.160	.923
Q18 132.73	214.022	.548	.919
Q19 132.87	220.720	.195	.923

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON 21:16 ENG 20/10/2019

Output RELIABILITAS 150 RESPONDEN.spo [Document3] - IBM SPSS Statistics Viewer

File Edit View Data Transform Insert Format Analyze Graphs Utilities Extensions Window Help

Output Log Reliability Title Notes Scale ALL VARIABLES Case Process Reliability Statistics Item-Total Statistics Log

Q15 133.10 208.077 681 .917
 Q16 133.23 213.804 430 .921
 Q17 133.17 222.019 160 .923
 Q18 132.73 214.022 548 .919
 Q19 132.87 220.720 195 .923
 Q20 133.30 210.950 501 .920
 Q21 132.83 210.207 612 .918
 Q22 132.90 212.775 492 .920
 Q23 133.20 214.389 474 .920
 Q25 133.00 218.389 331 .921
 Q27 132.93 221.338 241 .922
 Q28 133.00 218.389 331 .921
 Q29 132.90 213.849 472 .920
 Q31 132.50 208.909 701 .917
 Q32 132.60 212.389 674 .918
 Q33 132.87 217.834 257 .923
 Q34 133.50 213.138 492 .920
 Q35 132.80 215.128 442 .920
 Q36 133.17 208.194 619 .918
 Q37 133.00 210.067 679 .917
 Q38 133.00 211.074 633 .918
 Q39 133.03 216.207 402 .921
 Q40 132.67 208.076 741 .917

DATASET ACTIVATE DataSet2.

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON 21:16 ENG 20/10/2019

WPS Office SKRUPSlook OLAH DATA 150 RESPONDEN

Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Tools Q Click to find commands Share

General Conditional Formatting AutoSum AutoFilter Sort Format Rows and Columns

G161

NO	RESPONDEN	Jenis Kelamin	Umur	Penggunaan Internet Per Minggu	Penggunaan Aplikasi Tokopedia Per Bulan	USABILITY 1 (01)				USABILITY 2 (02)				USABILITY 3 (03)				USABILITY 4 (04)			
						Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16
1	P	A	X	9	5	4	4	4	4	5	8	6	4	4	4	5	4				
2	L	A	X	2	8	6	6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3				
3	L	A	W	1	2	3	4	4	4	4	4	4	1	4	2	6	4				
4	L	A	Y	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
5	P	A	Z	5	4	4	4	1	5	2	3	4	6	4	2	4	5				
6	L	A	Z	3	6	3	3	3	4	6	3	4	6	3	3	3	3				
7	P	A	Y	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3				
8	L	A	Z	5	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	3	4	4				
9	L	A	Y	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4				
10	P	A	Z	5	4	4	4	3	5	3	4	5	5	4	3	4	4				
11	L	A	Z	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4				
12	P	A	Z	5	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2				
13	L	A	Z	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	3	3	3	3				
14	P	A	Z	1	4	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	4	5				
15	L	A	Y	2	3	3	2	3	4	1	4	2	3	4	3	2	4				
16	P	A	Y	2	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4				
17	P	A	X	4	5	5	5	5	5	3	4	5	3	4	3	5	5				
18	P	A	X	3	5	5	4	5	5	3	2	2	3	4	3	5	3				
19	P	A	Y	4	5	5	3	4	5	3	2	2	3	4	3	5	3				
20	L	A	Y	3	3	2	3	3	4	2	3	5	3	2	3	5	5				
21	P	A	Y	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4				
22	L	A	Y	5	4	4	4	3	4	4	5	5	4	3	3	4	4				
23	P	A	Y	4	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	5				
24	L	A	Y	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
25	P	A	Z	5	3	3	2	3	4	3	2	3	4	2	2	3	3				
26	P	A	Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
27	P	A	Z	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	4	4	4	4				
28	P	A	Z	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
29	L	A	Z	5	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2				
30	P	A	Z	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	2	2	2				
31	P	A	Z	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4				
32	P	A	Y	4	3	3	2	3	4	3	1	4	3	1	4	3	4				

Olah Data Demografi Olah Data Hemodialisis Olah Data Per Kriteria Olah Data User Experience

Type here to search

IBM SPSS Statistics Processor is ready Unicode ON 18:03 ENG 23/10/2019

Data Demografi			
Jenis Kelamin	Variabel	Jumlah	Percentase (%)
Laki - laki	L	66	44
Perempuan	P	84	56
Total		150	100

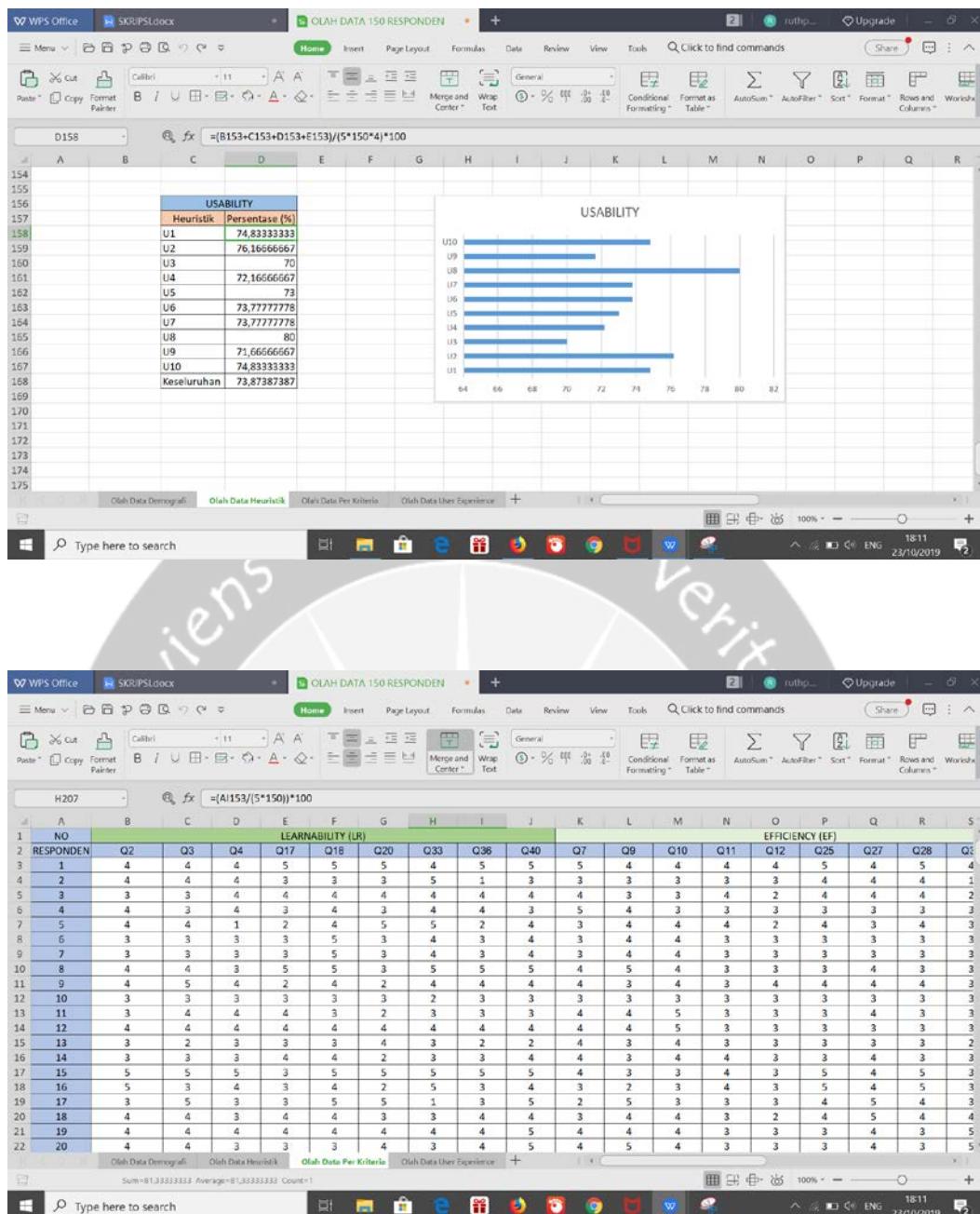
Range Usia	Variabel	Jumlah	Percentase (%)
18-21 Tahun	A	130	86,66666667
22-25 Tahun	B	19	12,66666667
>25 Tahun	C	1	0,6666666667
Total		150	100

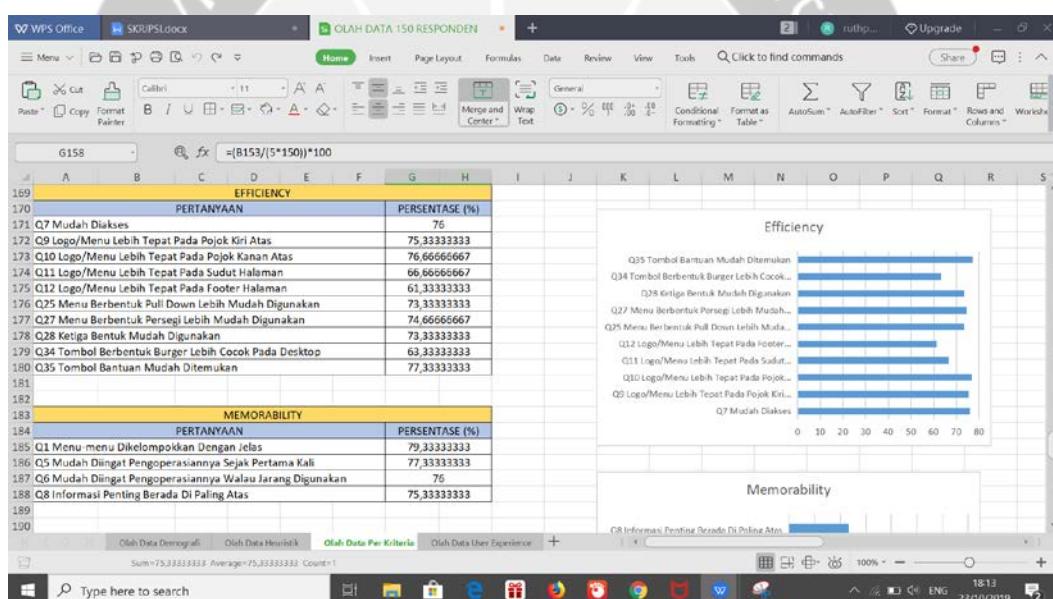
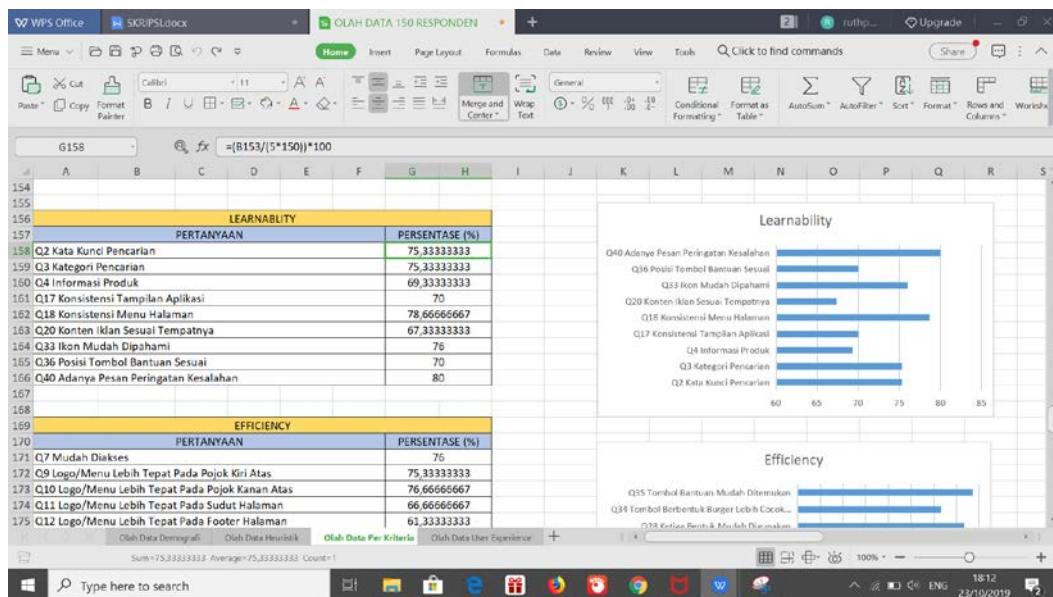
Penggunaan Internet Per Mi	Variabel	Jumlah	Percentase (%)
1-5 Jam	W	4	2,666666667
10-15 Jam	X	42	28
15-20 Jam	Y	62	41,33333333
>20 Jam	Z	42	28
Total		150	100

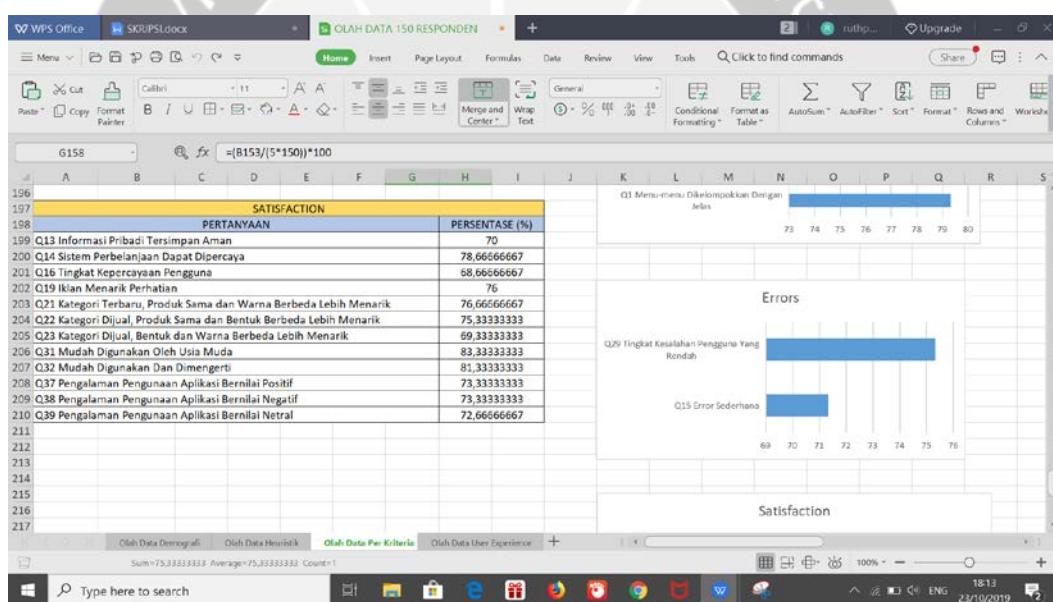
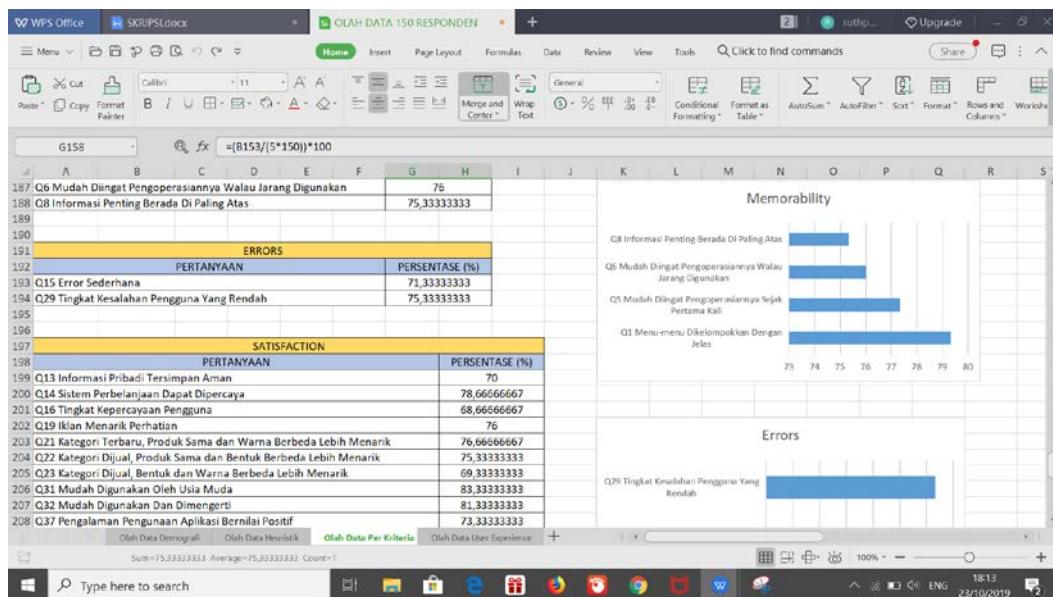
Penggunaan Aplikasi Tokopedia	Variabel	Jumlah	Percentase (%)
1 Kali	1	6	4
2 Kali	2	20	13,33333333
3 Kali	3	41	27,33333333
4 Kali	4	36	24
>5 Kali	5	47	31,33333333
Total		150	100

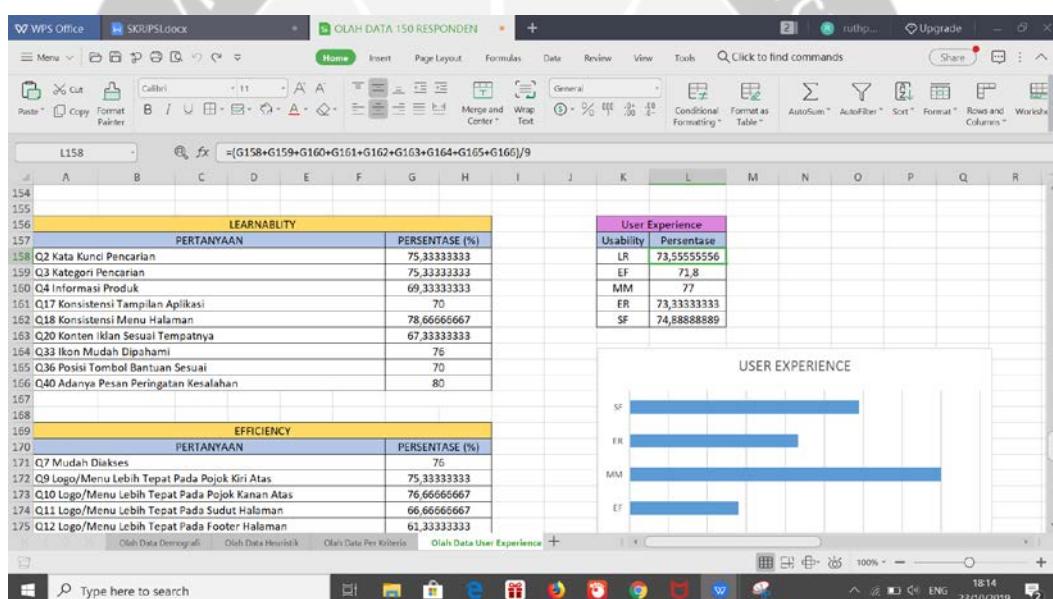
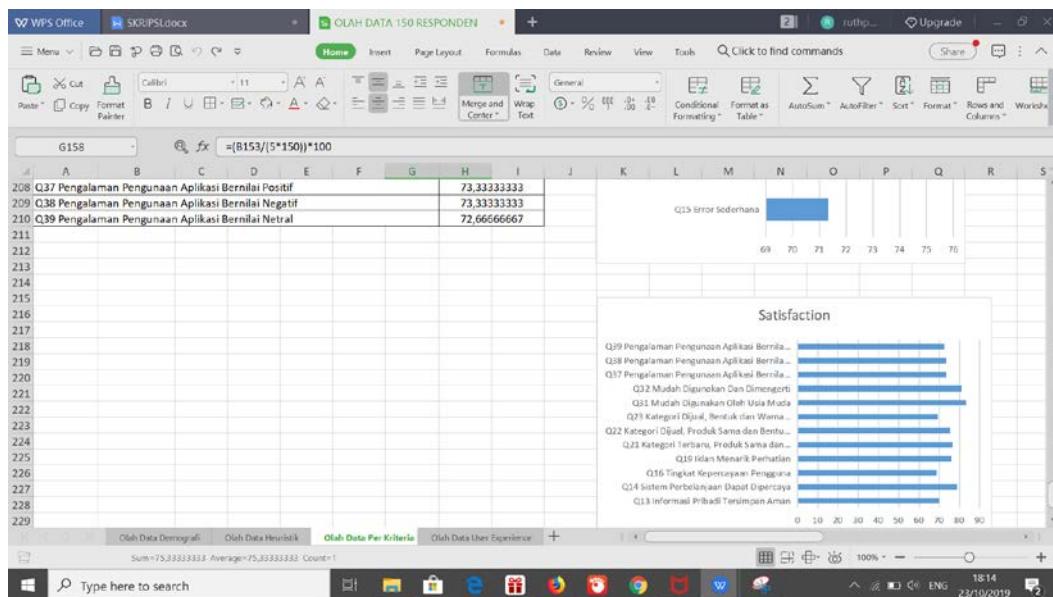


The screenshot shows a Microsoft Excel-like interface in WPS Office. The main sheet is titled "OLAHLAH DATA 150 RESPONDEN". It contains a table with 22 rows of data, each representing a respondent. The columns are labeled from Q1 to Q17. The first column is "NO" and the second is "RESPONDE". The table is divided into four sections: "USABILITY 1 (U1)" (Q1-Q4), "USABILITY 2 (U2)" (Q5-Q8), "USABILITY 3 (U3)" (Q9-Q11), and "USABILITY 4 (U4)" (Q12-Q17). The data values range from 3 to 5. Below the table, there are three other tabs: "Olah Data Demografi", "Olah Data Heuristik", and "Olah Data Per Kriteria". The status bar at the bottom right shows the date as 23/10/2019 and the time as 18:10.









WPS Office - SCRIPSLdeck - OLAH DATA 150 RESPONDEN

Home Insert Page Layout Formulas Data Review View Tools Q Click to find commands

Cut Copy Format Painter B I U Merge and Center Wrap Text Conditional Formatting Format as Table AutoSum Sort Filter Rows and Columns

L158 fx = (G158+G159+G160+G161+G162+G163+G164+G165+G166)/9

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
150	Q4 Informasi Produk						69,33333333				MM	77						
161	Q17 Konsistensi Tampilan Aplikasi						70				ER	73,33333333						
162	Q18 Konsistensi Menu Halaman						78,66666667				SF	74,88888889						
163	Q20 Konten Iklan Sesuai Tempatnya						67,33333333											
164	Q33 Ikon Mudah Dipahami						76											
165	Q36 Posisi Tombol Bantuan Sesuai						70											
166	Q40 Adanya Pesan Peringatan Kesalahan						80											
167																		
168																		
169	EFFICIENCY																	
170	PERTANYAAN						PERSENTASE (%)											
171	Q7 Mudah Diakses						76											
172	Q9 Logo/Menu Lebih Tepat Pada Pojok Kiri Atas						75,33333333											
173	Q10 Logo/Menu Lebih Tepat Pada Pojok Kanan Atas						76,66666667											
174	Q11 Logo/Menu Lebih Tepat Pada Sudut Halaman						66,66666667											
175	Q12 Logo/Menu Lebih Tepat Pada Footer Halaman						61,33333333											
176	Q25 Menu Berbentuk Pulu Dow Lebih Mudah Digunakan						73,33333333											
177	Q27 Menu Berbentuk Persegi Lebih Mudah Digunakan						74,66666667											
178	Q28 Keliga Bentuk Mudah Digunakan						73,33333333											
179	Q34 Tombol Berbentuk Burger Lebih Cocok Pada Desktop						63,33333333											
180	Q35 Tombol Bantuan Mudah Ditemukan						77,33333333											
181																		

OLEH DATA Demografi OLEH DATA Hesabilitas OLEH DATA Per Kriteria OLEH DATA User Experience +

Type here to search

100% 18:15 23/10/2019

