

**EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI ITEMKU LITE  
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING***

**Tugas Akhir**

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi



**Amos Parlindungan Juniedi Sitorus**

**16 17 08981**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA**

**2022**

# HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

## EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI ITEMKU LITE MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

yang disusun oleh

**AMOS PARLINDUNGAN JUNIEDI SITORUS**

**161708981**

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 18 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs  
Dosen Pembimbing 2 : Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.

Keterangan  
Telah menyetujui  
Telah menyetujui

Tim Penguji  
Penguji 1 : Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs  
Penguji 2 : Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.  
Penguji 3 : Herlina, S.Kom., M.Eng.

Telah menyetujui  
Telah menyetujui  
Telah menyetujui

Yogyakarta, 18 Juli 2022

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

ttd

Dr. A. Teguh Siswanto, M.Sc

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

### EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI ITEMKU LITE MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING

yang disusun oleh

**AMOS PARLINDUNGAN JUNIEDI SITORUS**

**161708981**

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 18 Juli 2022

Dosen Pembimbing 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Keterangan Telah menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T.,M.M.	Telah menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs	Telah menyetujui
Penguji 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah menyetujui
Penguji 3	: Herlina, S.Kom., M.Eng.	Telah menyetujui

Yogyakarta, 18 Juli 2022

Universitas Atama Jaya Yogyakarta

Fakultas Teknologi Industri

Dekan

Ttd

Dr. A. Teguh Siswantoro, M.Sc

**LEMBAR PENYATAAN**  
**Orisinalitas & Publikasi Ilmiah**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Amos Parlindungan Juniedi Sitorus

NPM : 16 17 08981

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi Industri

Judul Penelitian : *EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI ITEMKU LITE MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING*

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan Skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Juli 2022

Yang menyatakan,

Amos Parlindungan juniedi Sitorus

16 17 08981

## PRAKATA

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian Tugas Akhir ini dengan judul “Evaluasi *usability* pada aplikasi Itemku lite menggunakan metode *Usability testing*” dengan baik. Penulisan tugas akhir ini dilakukan penulis dengan tujuan untuk memenuhi syarat agar dapat mencapai gelar S1 Sarjana Komputer di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Penulis menyadari dalam penelitian Tugas Akhir ini, penulis mendapatkan banyak bantuan, bimbingan, motivasi, dan semangat dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunia dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Bapa dan Mama yang selalu memberikan dukungan, perhatian, dan mendoakan penulis, membuat penulis termotivasi dan semangat untuk berjuang dan akhirnya bisa menyelesaikan Tugas Akhir ini.
3. Noviayu Putri Dinanti Sitorus, adik dari penulis yang selalu bisa diandalkan dan selalu siap untuk menolong penulis dalam mengerjakan penelitian ini.
4. Mbah uti dan Opung yang selalu menjadi motivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini.
5. Ibu Clara Hetty Primasari, S.T., M.Cs., selaku dosen pembimbing I yang telah membimbing, memberikan saran, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M., selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, serta motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
7. Fandi, Christian, dan Jhardin yang selalu bahu membahu dalam mengerjakan penelitian satu sama lain. Menjadi tempat bagi penulis untuk menyalurkan keluh kesah. Kebanggaan tersendiri dari penulis bisa berjuang bersama.
8. Kawan-kawan discord yang tidak bisa disebutkan satu persat. Senantiasa menjadi tempat untuk melepas penat.

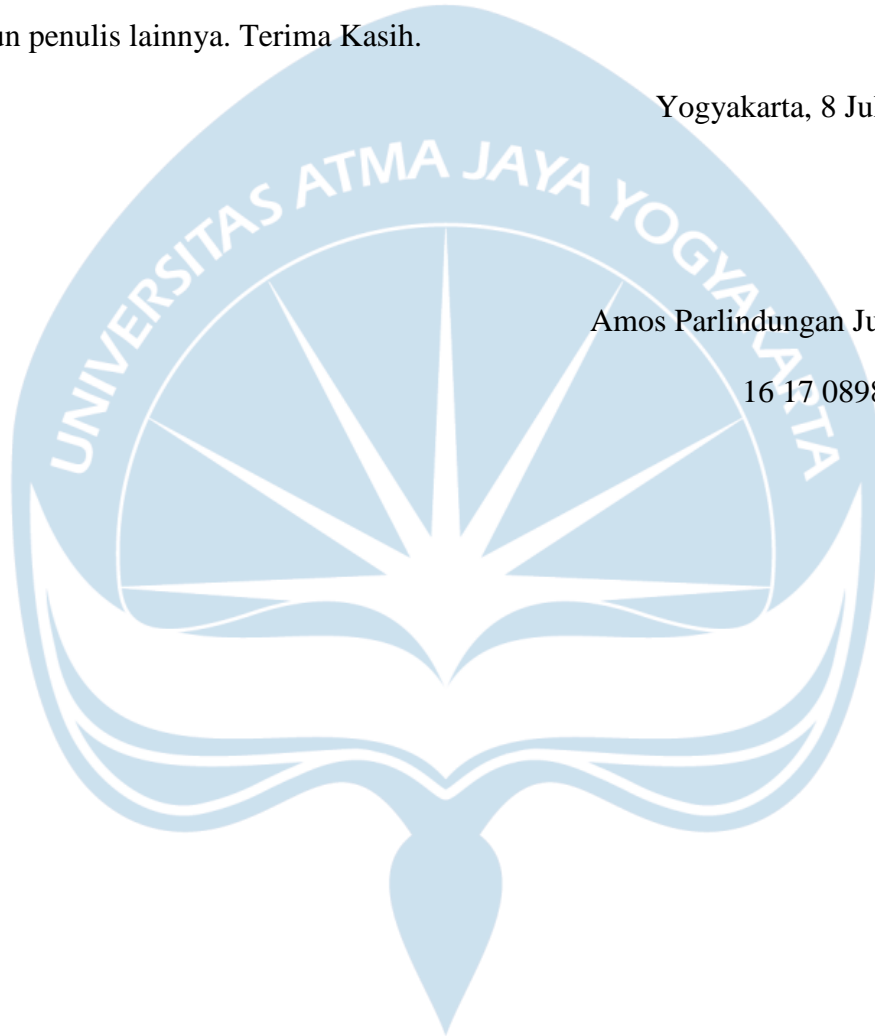
9. Teman teman kost korika yang selalu menemani penulis dalam mengerjakan penelitian, selalu menghibur setiap saat peneliti dalam kesulitan.
10. Dan kepada pihak- pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu penulis sangat merasa terbantu dengan anda semua.

Kiranya Tugas Akhir ini dapat memberikan manfaat dan inspirasi kepada pembaca maupun penulis lainnya. Terima Kasih.

Yogyakarta, 8 Juli 2022

Amos Parlindungan Juniedi Sitorus

16 17 08981



## ABSTRAK

# EVALUASI *USABILITY* PADA APLIKASI ITEMKU LITE MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

Aktivitas masyarakat dalam era teknologi informasi kini sudah tidak lepas lagi dari peran aplikasi *mobile*. Kegiatan perdagangan menjadi salah satu kegiatan yang terbantu dengan adanya teknologi aplikasi *mobile*, yaitu praktik menjual dan membeli kini dapat dilakukan secara *online* khususnya melalui aplikasi *mobile*. *E-commerce* adalah aplikasi yang dapat memproses transaksi pembelian atau penjualan yang dilakukan dalam sebuah *platform* digital. Itemku adalah salah satu *e-commerce* barang digital yang berasal dari Indonesia yang inovatif dan mengusung konsep kumpulan berbagai toko barang digital online di Indonesia. Akan tetapi aplikasi itemku yang terdapat pada *google playstore* mengalami penurunan rating aplikasi. Sebuah aplikasi dapat disebut berguna jika fungsi di dalamnya dapat berjalan secara efektif, efisien, dan memuaskan. Melihat dekatnya penggunaan aplikasi *e-commerce* pada konsumen maka pengukuran tingkat *usability* untuk mengetahui seberapa usable sebuah aplikasi *e-commerce* berdasarkan sudut pandang pengguna menjadi hal yang penting. *Usability testing* merupakan salah satu metode yang sering digunakan untuk mengevaluasi tingkat *usability* pada sebuah sistem, yang mana pengukuran yang dilakukan untuk mengetahui kemudahan dan kenyamanan pengguna dalam menggunakan suatu sistem. Penelitian menganalisis data berdasarkan 4 kriteria yaitu *learnability*, *error*, *satisfaction*, dan *efficiency*. Berdasarkan hasil pengujian data skenario tugas menggunakan persamaan *success rate* kriteria *learnability* mendapatkan nilai sebesar 82%, Untuk kriteria *efficiency* data yang diuji dengan persamaan *time based efficiency* sistem mendapatkan nilai sebesar 0,07 goals/sec, Kriteria *error* mendapatkan nilai 0,04 total *defect*, Sedangkan untuk kriteria *satisfaction* mendapatkan nilai sebesar 1760 dan rerata skor sebesar 65,18. Maka dapat dikatakan aplikasi Itemku lite mudah untuk dipelajari oleh pengguna, aplikasi Itemku lite tergolong cepat dan mudah untuk dikerjakan oleh pengguna, tingkat kesalahan pengguna dalam menggunakan aplikasi Itemku lite kecil dan wajar, dan dikatakan masih cukup diterima atau cukup mudah untuk digunakan oleh pengguna untuk melakukan aktivitasnya melalui aplikasi Itemku lite.

**Kata Kunci:** Itemku lite; *E-commerce*; *Usability*; *Usability testing*;

## ABSTRACT

### USER EXPERIENCE ANALYSIS IN GAME VALORANT PATCH

#### 44.0.1 USING COGNITIVE WALKTHROUGH METHOD

Community activities in the information technology era are now inseparable from the role of mobile applications. Trading activities are one of the activities that are helped by the existence of mobile application technology, namely the practice of selling and buying can now be done online, especially through mobile applications. E-commerce is an application that can process purchase or sale transactions made on a digital platform. Itemku is one of the innovative e-commerce digital goods originating from Indonesia and carries the concept of a collection of various online digital goods stores in Indonesia. However, the Itemku application on the Google Play Store has experienced a decrease in the application rating. An application can be called useful if the functions in it can run effectively, efficiently, and satisfactorily. Seeing the close use of e-commerce applications to consumers, measuring the usability level to find out how usable an e-commerce application is based on the user's point of view is important. Usability testing is a method that is often used to evaluate the usability level of a system, where measurements are taken to determine the ease and convenience of users in using a system. The study analyzed data based on 4 criteria, namely learnability, error, satisfaction, and efficiency. Based on the results of testing the task scenario data using the success rate equation, the learn-bality criteria got a value of 82%, the data efficiency criteria tested with the time-based efficiency system equation got a value of 0.07 goals/sec, the error criteria got a value of 0.04 total defects, As for the satisfaction criteria, the score is 1760 and the average score is 65.18. So it can be said that the Itemku lite application is easy for users to learn, the Itemku lite application is fast and easy for users to do, the user error rate in using the Itemku lite application is small and reasonable, and it is said that it is still quite acceptable or easy enough for users to carry out their activities through the Itemku lite application.

**Keywords:** Itemku lite; E-commerce; Usability; Usability testing;



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>LEMBAR PENYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENYATAAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>PRAKATA</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>vi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Perumusan Masalah .....	3
1.3. Pertanyaan Penelitian .....	3
1.4. Tujuan .....	3
1.5. Batasan Masalah.....	4
1.6. Manfaat Penelitian .....	4
1.7. Bagan Keterkaitan .....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>5</b>
2.1 Studi Sebelumnya.....	5
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1. Aplikasi Itemku lite .....	8
2.2.2. <i>Usability</i> .....	9
2.2.3. Evaluasi <i>Usability</i> .....	10
2.2.4. <i>Usability Testing</i> .....	10
2.2.5. Analisis Data.....	11
2.2.6. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....	15
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>17</b>
3.1. Waktu Penelitian .....	17
3.2. Lokasi Penelitian .....	17
3.3. Metode Penelitian.....	17
3.4. Tahapan Penelitian .....	17
3.4.1. Studi Literatur .....	19
3.4.2. Pengujian <i>Usability</i> .....	19
3.4.2.1.1 Perisapan Pengujian .....	19
3.4.2.1.2 Penentuan Responden .....	20
3.4.2.1.3 Penentuan Skenario Tugas.....	20
3.4.2.2.1 Pengujian Skenario Tugas .....	21

3.4.2.2.2	Lembar Skenario Tugas .....	22
3.4.2.2.3	Lembar Observasi .....	23
3.4.2.1.4	Wawancara.....	25
3.4.2.1.5	Kuesioner .....	25
3.4.2.1.6	Uji Validitas dan Reliabilitas .....	26
3.4.3.	Analisis dan Pembahasan.....	26
3.4.4.	Kesimpulan dan Saran .....	27
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>28</b>
4.1.	Hasil Pengumpulan Data.....	28
4.1.1.	Data Pengujian Skenario.....	28
4.1.2.	Data Wawancara .....	30
4.1.3.	Data Kuesioner .....	31
4.2.	Pengujian dan pembahasan .....	33
4.2.1.	Kriteria <i>Learnability</i> .....	33
4.2.2.	Kriteria <i>Efficiency</i> .....	34
4.2.3.	Kriteria <i>Error</i> .....	36
4.2.4.	Kriteria <i>Satisfaction</i> .....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>		<b>41</b>
5.1.	Kesimpulan .....	41
5.2.	Saran.....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>42</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>46</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . 1 Bagan Keterkaitan Penelitian .....	4
Gambar 2 . 1 Tampilan Awal Aplikasi Itemku lite .....	9
Gambar 2 . 2 Skor SUS .....	16
Gambar 3 . 1 Tahapan Penelitian .....	18
Gambar 4 . 1 Hasil Score SUS Aplikasi Itemku .....	40



## DAFTAR TABEL

Tabel 2 . 1 Penelitian Terdahulu.....	6
Tabel 2 . 2 Daftar Pernyataan SUS.....	15
Tabel 3 . 1 Tahapan Pengujian Skenario Tugas .....	22
Tabel 3 . 2 Daftar Skenario Tugas .....	23
Tabel 3 . 3 Lembar Observasi.....	24
Tabel 3 . 4 Daftar Pertanyaan SUS.....	26
Tabel 4 . 1 Data Waktu Pengerjaan Uji Skenario Tugas .....	29
Tabel 4 . 2 Data Keberhasilan Pengerjaan Uji Skenario Tugas .....	29
Tabel 4 . 3 Tabel Rangkuman Masalah .....	31
Tabel 4 . 4 Hasil Pengumpulan Data Kuesioner.....	32
Tabel 4 . 5 Hasil Perhitungan Time Based Efficiency .....	35
Tabel 4 . 6 Nilai Kesalahan Pengujian Skenario Tugas .....	36
Tabel 4 . 7 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas .....	37
Tabel 4 . 8 Hasil Perhitungan System Usability Scale .....	38