

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Setelah peneliti menyelesaikan semua tahapan untuk mengetahui seberapa mudah pengguna dalam menggunakan aplikasi. Berdasarkan hasil yang didapati oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa tingkat *usability* pada aplikasi LinkAja tidak mudah digunakan karena menurut pengguna ada beberapa fitur yang masih kurang dalam kinerjanya dalam arti fitur tersebut sudah ditutup akan tetapi muncul tab baru yang tidak jelas dan itu sangat mengganggu.

Selain itu hasil pengujian menggunakan metode Sedangkan hasil pengujian menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) mendapat tingkat kepuasan sebesar 59,34211 nilai tersebut masuk dalam kategori rendah. Meskipun aplikasi LinkAja mendapat skor tersebut, tingkat kecepatan pengguna dalam mengoperasikan fitur-fitur masih masuk dalam kategori wajar. Hasil penelitian ini dihasilkan melalui data kuesioner SUS.

Sedangkan metode *Think Aloud*, aplikasi LinkAja terdapat keluhan dari pengguna antara lain: beberapa proses yang rumit, logo *TopUp* dan kirim uang hampir sama, kesusahan dalam memilih bank untuk transaksi pembayaran, kesusahan mencari logo *voucher game*, *loading topup* pulsa yang lama, tiba2 keluar QR code yang tidak jelas.

Dari hasil pengujian menggunakan metode *Usability Testing* yang menggunakan 3 perhitungan yaitu: *Success Rate*, *Time Based Efficiency*, *Error Rate*. Hasil perhitungan menggunakan *success rate* mendapatkan skor sebesar 88,1%. *Success Rate* yaitu untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kemudahan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi. hasil perhitungan *time-based efficiency* responden mendapatkan skor sebesar 0,054173 hasil tersebut masuk dalam kategori normal karena responden tinggal mengetahui tata letak tiap menu, symbol tiap menu, penamaan, dll. Hasil perhitungan menggunakan *error rate* mendapatkan skor sebesar 0,1 total *defect*. Sehingga skor *error rate* pada aplikasi LinkAja termasuk dalam kategori kecil, karena skor *error rate* belum melampaui angka 0,70 [5].

5.2 Saran

Saran yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk melakukan penelitian selanjutnya:

- a. Memberikan rekomendasi perbaikan terhadap fitur-fitur yang masih kurang.

- b. Alasan pengguna ketika kesulitan mengoperasikan fitur-fitur dalam aplikasi.
- c. Memberikan pendapat terhadap fitur-fitur yang masih kurang dari segi pengguna.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. P. Sabandar and H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *Teknika*, vol. 7, no. 1, pp. 50–59, 2018.
- [2] M. Yaumi, *Media dan teknologi pembelajaran*. Prenada Media, 2018.
- [3] S. Kemp, "DIGITAL 2021: INDONESIA," *DATAREPORTAL*, 2021.
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-indonesia> (accessed Sep. 28, 2021).
- [4] E. Novella, "Analisis Penggunaan Aplikasi Linkaja Dengan Technology Acceptance Model (TAM) Pada Grapari Telkom Group Medan." Universitas Medan Area, 2020.
- [5] V. Manik, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Mobile Acc. One Menggunakan System Usability Scale (Sus) Dan Usability Testing." Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2021.
- [6] N. R. Riyadi, "Pengujian Usability Untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Myumm Students," *Sist. J. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 226–232, 2019.
- [7] M. I. F. Pratama, H. M. Az-Zahra, and N. Y. Setiawan, "Evaluasi Usability Menggunakan Metode Think Aloud dan Heuristic Evaluation pada Aplikasi Mobile Padiciti," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2019.
- [8] A. I. Purnamasari and A. Setiawan, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi Pembelajaran Tari Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *J. ICT Inf. Commun. Technol.*, vol. 19, no. 2, pp. 70–75, 2021.
- [9] M. R. S. Sanjaya, A. Saputra, and D. Kurniawan, "Penerapan Metode System Usability Scale (SUS) Perangkat Lunak Daftar Hadir Di Pondok Pesantren Miftahul Jannah Berbasis Website," *J. Komput. Terap.*, vol. 7, no. 1, pp. 120–132, 2021.
- [10] R. Lestari, "Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Membaca Siswa Sma N 2 Rantau Selatan Menggunakan Metode Think Aloud," *Red Revolut. English Dep. J.*, vol. 3, no. 2, 2019.

- [11] A. W. Soejono, A. Setyanto, and A. F. Sofyan, "Evaluasi usability website unriyo menggunakan system usability scale (studi kasus: website UNRIYO)," *Respati*, vol. 13, no. 1, 2018.
- [12] D. Setiawan and S. L. Wicaksono, "Evaluasi Usability Google Classroom Menggunakan System Usability Scale," *Walisongo J. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 1, p. 71, 2020, doi: 10.21580/wjit.2020.2.1.5792.
- [13] D. N. Sari and A. Basit, "Media Sosial Instagram Sebagai Media Informasi Edukasi," *Persepsi Commun. J.*, vol. 3, no. 1, pp. 23–36, 2020, doi: 10.30596/persepsi.v3i1.4428.
- [14] B. Beny, H. Yani, and G. M. Ningrum, "Evaluasi Usability Situs Web Kemenkumham Kantor Wilayah Jambi Dengan Metode Usability Test Dan System Usability Scale," *Res. J. Comput. Inf. Syst. Technol. Manag.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–34, 2019.
- [15] R. Puspita and D. Martani, "Analisis pengaruh kinerja dan karakteristik pemda terhadap tingkat pengungkapan dan kualitas informasi dalam website pemda," *Univ. Indones.*, 2012.
- [16] H. Mujiati, "Analisis dan perancangan sistem informasi stok obat pada apotek arjowinangun," *Speed-Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 12, no. 1, 2013.
- [17] B. A. Mustikaningtyas, M. C. Saputra, and A. Pinandito, "Analisis usability pada website universitas brawijaya dengan heuristic evaluation," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 3, no. 3, pp. 188–192, 2016.
- [18] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran tingkat ketergunaan (usability) sistem informasi keuangan studi kasus: duta wacana internal transaction (duwit)," *J. Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 49–55, 2016.
- [19] A. Y. Pangestu, R. Safe'i, A. Darmawan, and H. Kaskoyo, "Evaluasi Usability pada Web GIS Pemantauan Kesehatan Hutan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)," *Matrik J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komput.*, vol. 20, no. 1, pp. 19–26, 2020.
- [20] A. Toy and W. Supriyanti, "Evaluasi Usability Aplikasi Jadwal Terpadu Universitas Muhammadiyah Surakarta Dengan Metode Kuisisioner," *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2014.

- [21] A. Saputra, "Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS) (Usability Implementation in PENTAS Application Using the System Usability Scale (SUS) Method)," *JTIM J. Teknol. Inf. dan Multimed.*, vol. 1, no. 3, pp. 206–212, 2019.
- [22] P. T. Fajarini, N. K. A. Wirdiani, and I. P. A. Dharmaadi, "Evaluasi Portal Berita Online pada Aspek Usability Menggunakan Heurtistic Evaluation dan Think Aloud," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, 2020.
- [23] F. S. Putra, "Evaluasi usability aplikasi perangkat bergerak Algoritmakopi menggunakan metode Usability Testing." Universitas Brawijaya, 2019.
- [24] I. Astuti, W. A. Kusuma, and F. Ardiansyah, "Analisis Usability Homepage Situs Web Perpustakaan Nasional Ri Menggunakan Metode Think-Aloud," *J. Pustak. Indones.*, vol. 15, no. 1–2, 2016.
- [25] M. Abdullah, "Metode penelitian kuantitatif." Aswaja pressindo, 2015.
- [26] J. Sauro, "10 Things to Know About the System Usability Scale (SUS)," *maeserigu.com*, 2013. <https://measuringu.com/10-things-sus/> (accessed Sep. 28, 2021).
- [27] V. Manik, C. H. Primasari, Y. P. Wibisono, and A. B. P. Irianto, "Investigasi Usability pada Aplikasi Mobile Pembiayaan Mobil di Indonesia," *J. Sains dan Inform.*, vol. 7, no. 1, pp. 1–10, 2021.
- [28] F. Yusup, "Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian kuantitatif," *Tarb. J. Ilm. Kependidikan*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [29] R. Alfian and A. M. P. Putra, "Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Medication Adherence Report Scale (Mars) terhadap Pasien Diabetes Mellitus," *J. Ilm. Ibnu Sina*, vol. 2, no. 2, pp. 176–183, 2017.
- [30] L. Rahmi, "Evaluasi usability fitur webshare pada aplikasi Share It menggunakan metode Thinking-Aloud," *Ultim. InfoSys J. Ilmu Sist. Inf.*, vol. 10, no. 2, pp. 111–118, 2019.
- [31] LinkAja, "Syarat dan Ketentuan Layanan LinkAja," *LinkAja*. <https://www.linkaja.id/syarat-ketentuan>.

- [32] K. P. Maharani, "UJI VALIDITAS 'PERAN SERTIFIKASI HALAL TERHADAP PEMILIHAN PANGAN PADA MAHASISWA MUSLIM DI SURAKARTA,'" *Indones. J. Halal*, vol. 3, no. 1, pp. 74–82, 2020.
- [33] N. M. Janna and H. HERIANTO, "Konsep Uji Validitas Dan Reliabilitas Dengan Menggunakan SPSS," 2021.
- [34] K. Anam and E. Rahardja, "Pengaruh fasilitas kerja, lingkungan kerja non fisik dan kepuasan kerja terhadap kinerja karyawan (Studi pada Pegawai Dinas Perindustrian dan Perdagangan Provinsi Jawa Tengah)," *Diponegoro J. Manag.*, vol. 6, no. 4, pp. 502–512, 2017.
- [35] D. Setiawan and N. Rafianto, "Pengukuran usability pada learning management system perguruan tinggi menggunakan pedoman system usability scale," *Teknol. J. Ilm. Sist. Inf.*, vol. 10, no. 1, pp. 23–31, 2020.
- [36] N. Huda, "Implementasi Metode Usability Testing Dengan System Usability Scale Dalam Penilaian Website Rs Siloam Palembang," *Klik-Kumpul. J. Ilmu Komput*, vol. 6, no. 1, p. 36, 2019.
- [37] T. S. Jaya, "Pengujian aplikasi dengan metode blackbox testing boundary value analysis (studi kasus: kantor digital Politeknik Negeri Lampung)," *J. Inform. J. Pengemb. IT*, vol. 3, no. 1, pp. 45–48, 2018.
- [38] T. K. Situmorang, H. M. Az-Zahra, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2019.
- [39] W. A. Febrianto, W. H. N. Putra, and A. R. Perdanakusuma, "Analisis Pengalaman Pengguna Aplikasi Sistem Informasi Puskesmas Paperless menggunakan Metode Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ)(Studi Kasus: Puskesmas Tarik Kabupaten Sidoarjo)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput. e-ISSN*, vol. 2548, p. 964X, 2019.
- [40] G. A. Ishak, I. M. Astra, A. H. Permana, N. Azizah, W. Widyanirmala, and A. Nugraha, "Pengembangan Media Cerita Gelombang Elektromagnetik Melalui Mobile Learning Dengan Sistem Operasi Android," in *PROSIDING SEMINAR NASIONAL*