# Usability Test Report

Date of Report: 7 Agustus 2019

Date of Test: 5 - 6 Agustus 2019

Location of Test: Badan Pemeriksa Keuangan Republik Indonesia

Prepared for: Ananda Putra Alfa Robby

Phone Number: 081337001001

Email: anada.alfa001@gmail.com

Prepared by: Apriani Ingin Marito Tampubolon

Phone Number: 082240107125

Email: apri2706@gmail.com

Prepared by: Bella Nemesias Prasetiyani

Phone Number: 082231824798

Email: nemesias.bella@gmail.com

Prepared by: Chenni Irnandha Sebayang

Phone Number: 087889684242

Email: irnandhachenni@gmail.com

## Pendahuluan

Usability testing merupakan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui apakah pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah dan seberapa tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Pada pengujian ini, pengguna diberikan beberapa skenario penting dari aplikasi TANJA ini. Setelah moderator membacakan skenario, maka pengguna dapat menjalankan uji coba pada prototype aplikasi sesuai skenario yang diberikan. Pengujian ini melibatkan sepuluh sampel yang terbagi menjadi lima admin dan lima peserta. Secara keseluruhan, pada saat pengujian, semua sampel dapat menyelesaikan semua skenario yang diberikan.

## Metodologi

### Karakteristik Partisipan

Sepuluh partisipan yang mengevaluasi prototype aplikasi TANJA memiliki karakteristik sebagai berikut:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kategori Pengguna**   |  |  | | --- | --- | | Admin | 5 | | Peserta | 5 | | **TOTAL (participants)** | **10** | | **Kepemilikan Gawai**   |  |  | | --- | --- | | Memiliki Gawai | 10 | | Tidak Memiliki Gawai | 0 | | **TOTAL (participants)** | **10** | |
| **Umur**   |  |  | | --- | --- | | 23-29 | 5 | | 30-36 | 2 | | 37-43 | 3 | | **TOTAL (participants)** | **10** |   **Jenis Kelamin**   |  |  | | --- | --- | | Wanita | 4 | | Pria | 6 | | **TOTAL (participants)** | **10** | | **Frekuensi Mengikuti Seminar**   |  |  | | --- | --- | | < Satu kali dalam seminggu | 5 | | Sekali atau lebih dalam seminggu | 0 | | Setiap hari | 0 | | Lainnya | 5 | | **TOTAL (participants)** | **10** | |

### Tahapan yang Dilakuakan Partisipan

### Para partisipan yang berperan sebagai admin menguji aplikasi selama 15 menit sedangkan yang berperan sebagai peserta diberi waktu selama 10 menit. Jumlah tugas yang dikerjakan oleh partisipan sebagai admin adalah sembilan tugas. Untuk peserta, tugas yang harus dikerjakan sebanyak lima tugas. Selama pengujian, para partisipan melewati beberapa tahapan yaitu:

### Pengoperasian prototype aplikasi sesuai skenario yang dibacakan moderator

### Pengisian kuisioner terkait latar belakang diri dan aplikasi yang dievaluasi

1. Tanya-jawab dengan moderator

### Data yang dikumpulkan

Dalam pengujian ini kami mengumpulkan data berupa latar belakang diri partisipan, waktu pengerjaan yang dibutuhkan dalam mengerjakan setiap skenario, jumlah kesalahan yang dilakukan selama mengerjakan skenario beserta letak kesalahan partisipan dalam menjalankan skenario, peringkat kepuasan dalam menggunakan aplikasi, kesulitan yang dihadapi dalam menjalankan skenario, saran dari partisipan untuk pengembangan lebih lanjut terhadap aplikasi dan data terkait aplikasi yang diingat oleh partisipan.

## Hasil Pengujian

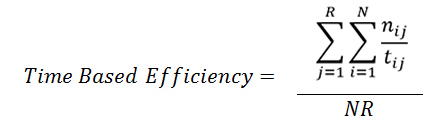
1. **Admin**

### Skenario 1 untuk admin - Buat event menggunakan sistem

*Para pemangku kepentingan BPK RI ingin membuat sebuah acara sosialisasi mengenai kode etik pegawai BPK RI. Anda dan satu rekan anda ditunjuk sebagai administrator/pengelola acara tersebut. Sebagai pengelola, Anda bertugas untuk membuat acara dengan nama acara “Sosialisasi Kode Etik Pegawai BPK RI” yang akan berlangsung pada tanggal 01 Agustus 2019, pukul 09.00 dan bertempat di Ruang Auditorium BPK RI. Silakan menggunakan aplikasi ini untuk membuat acara tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 82 Detik | 91 Detik | 148 Detik | 92 Detik | 54 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Satu Kali | Satu Kali | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Memilih Tombol Enter Code | Mengisi Kode Event | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



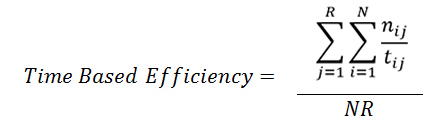
* *Error Rate*

### Skenario 2 untuk admin – Ubah informasi event pada halaman konfigurasi

*Setelah mendapat kode event, rupanya kode event yang dibuat sistem terlalu asing dan sangat sulit diingat. Anda sebagai admin berniat melakukan pengaturan informasi event untuk mengubah kode event menjadi sebuah kode yang bermakna dan mudah diingat. Silakan menggunakan aplikasi ini untuk mengubah kode event tersebut menjadi “Bpk123”.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 54 Detik | 28 Detik | 10 Detik | 14 Detik | 9 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada | Satu Kali | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Memilih logo user | Tidak Ada | Tidak Ada | Memilih logo user | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



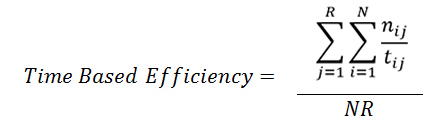
* *Error Rate*

### Skenario 3 untuk admin – Tambahkan pembicara pada kolom kategori

*Acara sosialisasi ini melibatkan tiga pembicara bernama “Bong Chandra”, “Haryanto Kandani” dan “Addie Mendez”. Rekan Anda telah memasukkan dua nama pembicara sebagai kategori. Namun, beliau lupa memasukkan nama pembicara terakhir sebagai kategori. Anda ingin membuat kategori baru menggunakan nama pembicara terakhir pada acara sosialisasi yaitu, “Addie Mendez”. Silakan dengan menggunakan aplikasi untuk membuat kategori tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 53 Detik | 34 Detik | 14 Detik | 81 Detik | 12 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Memilih menu summary | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



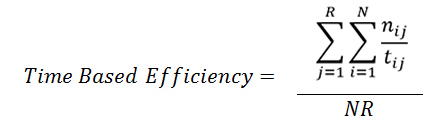
* *Error Rate*

### Skenario 4 untuk admin – Setujui satu pertanyaan yang masuk

*Selama sosialisasi berlangsung, Anda mendapatkan tiga pertanyaan dari peserta yang akan dijawab oleh pembicara pada sesi menjawab pertanyaan. Sebagai admin/pengelola acara, Anda bertugas untuk memilih pertanyaan yang layak untuk dijawab oleh pembicara pada sesi tersebut. Anda kemudian memilih pertanyaan dari peserta bernama “Agus Susiawanto” dengan pertanyaan “Apakah pegawai diperbolehkan untuk mengkritisi kebijakan pimpinannya?”. Silakan menggunakan aplikasi, pilih pertanyaan yang layak untuk dijawab oleh pembicara.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 2 Detik | 6 Detik | 33 Detik | 5 Detik | 1 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Memilih Tombol Lain | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



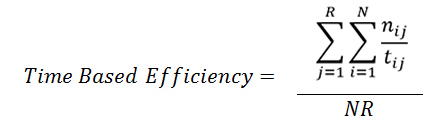
* *Error Rate*

### Skenario 5 untuk admin – Beri jawaban pada pertanyaan yang telah disetujui

*Sang pembicara telah menyampaikan jawaban dari pertanyaan yang baru saja dibacakan oleh moderator. Sekarang, anda harus menulis kembali jawaban dari pembicara melalui sistem agar peserta seminar dapat melihat hasil jawaban pada sistem. Silakan menggunakan aplikasi, untuk menulis jawaban terhadap pertanyaan sesuai dengan jawaban pembicara yaitu “Tidak ada aturan khusus yang mengatur tersebut. Maka dari itu hal tersebut diperbolehkan”.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 26 Detik | 36 Detik | 18 Detik | 39 Detik | 15 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



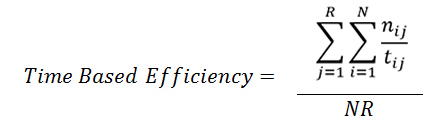
* *Error Rate*

### Skenario 6 untuk admin – Buat polling

*Acara sosialisasi hampir berakhir, Anda ingin mengetahui penilaian dari peserta terhadap acara sosialisasi ini dengan cara membuat sebuah polling dengan sistem pemeringkatan dengan pertanyaan “Bagaimana menurut anda acara sosialisasi kode etik pegawai BPK RI ini?”. Silakan menggunakan aplikasi, untuk membuat polling tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 62 Detik | 97 Detik | 33 Detik | 39 Detik | 34 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



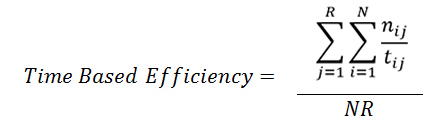
* *Error Rate*

### Skenario 7 untuk admin – Akhiri polling yang telah dibuat

*Waktu pengisian polling telah selesai dan Anda ingin menutup polling yang telah dibuat. Silakan menggunakan aplikasi, untuk menutup polling tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 6 Detik | 9 Detik | 15 Detik | 12 Detik | 2 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Satu Kali | Satu Kali | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Memilih Tombol Lain | Memilih tombol show polling | Memilih tombol show polling | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



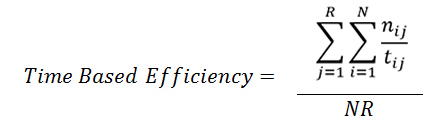
* *Error Rate*

### Skenario 8 untuk admin – Lihat hasil polling pada summary

*Anda ingin melihat hasil polling yang baru saja dilakukan. Hasil polling tersebut dapat dilihat melalui halaman yang khusus menyediakan data hasil rangkuman event. Silakan menggunakan aplikasi untuk melihat hasil polling tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 1 Detik | 1 Detik | 7 Detik | 2 Detik | 3 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



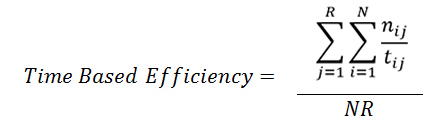
* *Error Rate*

### Skenario 9 untuk admin – Akhiri event yang telah dibuat

*Acara sosialisasi pun telah selesai dan Anda ingin menutup acara sosialisasi. Silakan menggunakan aplikasi, untuk menutup acara sosialisasi tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 68 Detik | 26 Detik | 11 Detik | 12 Detik | 27 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada | Satu Kali | Satu Kali |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



* *Error Rate*

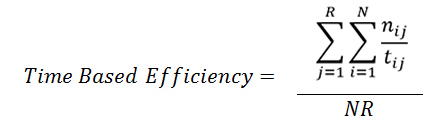
1. **Peserta**

### Skenario 1 untuk peserta - Bergabung ke dalam event menggunakan kode event

*Pada tanggal 01 Agustus 2019, pukul 09.00 anda memiliki agenda yaitu acara sosialisasi kode etik pegawai BPK RI dan anda merupakan peserta dari acara tersebut. Oleh karena itu anda berniat untuk menghadiri acara tersebut dengan menggunakan kode “Bpk123”. Silakan menggunakan aplikasi, untuk menghadiri acara sosilalisasi tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 4 Detik | 12 Detik | 9 Detik | 5 Detik | 5 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



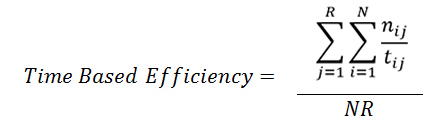
* *Error Rate*

### Skenario 2 untuk peserta – Ajukan sebuah pertanyaan melalui sistem

*Pembicara sedang menyampaikan materi. Namun anda tidak begitu paham dengan materi yang disampaikan oleh pembicara yang bernama “Bong Chandra” dan anda ingin bertanya kepada pembicara tersebut. Pertanyaan yang ingin anda sampaikan adalah “Apakah sanksi dari pelanggaran kode etik pegawai?”. Silakan menggunakan aplikasi, untuk mengajukan pertanyaan anda tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 35 Detik | 19 Detik | 38 Detik | 27 Detik | 41 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



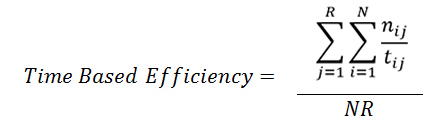
* *Error Rate*

### Skenario 3 untuk peserta – Memberi reaksi terhadap pertanyaan peserta lain

*Acara sosialisasi pun masuk pada sesi kedua yang dibawakan oleh Haryanto Kandani. pembicara sedang membawakan materi. Namun anda bingung dengan pernyataan pembicara tersebut dan ingin menanyakan hal tersebut. Namun, ternyata anda melihat pertanyaan yang serupa dengan pertanyaan yang ingin anda ajukan pada pembicara tersebut dari peserta lain yang bernama “Syaiful Rahman”. Karena hal tesebut, anda ingin memberi reaksi terhadap pertanyaan tersebut. Silakan menggunakan aplikasi, untuk memberi reaksi terhadap pertanyaan dari peserta tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 1 Detik | 17 Detik | 2 Detik | 5 Detik | 1 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Satu Kali | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Menjalankan flow mengajukan pertanyaan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



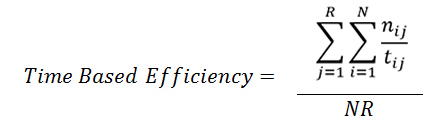
* *Error Rate*

### Skenario 4 untuk peserta – ikuti polling dengan memilih jawaban polling

*Ditengah acara sosialisasi anda melihat polling yang sedang berlangsung dengan judul polling “Bagaimana menurut anda acara sosialisasi kode etik pegawai BPK RI ini?”. Kemudian anda ingin memberi penilaian terhadap acara tersebut. Silakan menggunakan aplikasi, untuk memberi penilaian untuk acara tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 13 Detik | 9 Detik | 14 Detik | 8 Detik | 10 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



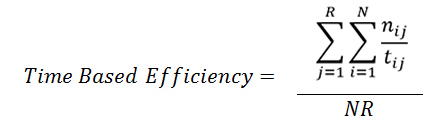
* *Error Rate*

### Skenario 5 untuk peserta – Keluar dari event

*Acara sosialisasi pun telah berakhir dan anda ingin keluar dari acara. Silakan menggunakan aplikasi, untuk keluar dari acara tersebut.*

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Keterangan | Variabel 1 | Variabel 2 | Variabel 3 | Variabel 4 | Variabel 5 |
| Status Tugas | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil | Berhasil |
| Durasi Pengerjaan | 5 Detik | 2 Detik | 11 Detik | 2 Detik | 5 Detik |
| Jumlah Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |
| Letak Kesalahan | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada | Tidak Ada |

* *Succes Rate*
* *Time Based Effeciency*



* *Error Rate*

**Hasil Akhir Pengujian Keseluruhan Skenario**

1. **Admin**



1. **Peserta**

* *goals/sec*

### Kesan Pengguna

*Kesan Pengguna Sampel Admin*

|  |  |
| --- | --- |
| Sample Questions | Sample Responses |
| Apakah ada kesulitan dalam menjalankan skenario pada prototype aplikasi? | * Kesulitan dalam mencari tombol end event * Bingung dengan fungsi tombol approved * Susah mencari setting event |
| Apa yang anda ingat dari aplikasi ini? | * Polling * Nama aplikasi * Create category * Informasi event * Download * Create event * Menjawab pertanyaan * End event |

*Kesan Pengguna Sampel Peserta*

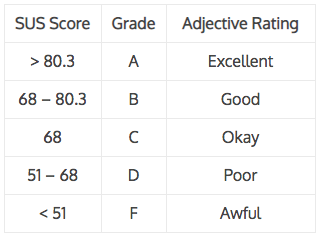
|  |  |
| --- | --- |
| Sample Questions | Sample Responses |
| Apakah ada kesulitan dalam menjalankan skenario pada prototype aplikasi? | * Bingung dengan skenario memberi reaksi * Awalnya masih bingung pada mengajukan pertanyaan |
| Apa yang anda ingat dari aplikasi ini? | * Create event * Form membuat pertanyaan * Reaksi * Dropdown memilih pembicara * Nama aplikasi * Polling * Home * History seminar * Kode event * Category * List question * Warna didominasi abu-abu |

*Sample 2. User impressions by participant*

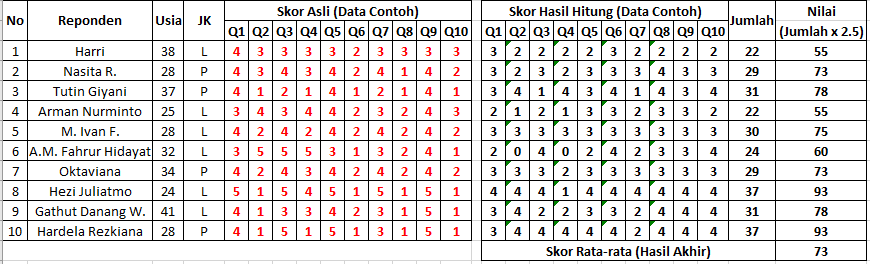
|  |  |
| --- | --- |
| No. | Improvements |
| 1 | Mengubah warna aplikasi |
| 2 | Mengubah warna pada tombol end event |
| 3 | Tombol-tombol perlu diperjelas lagi dan diberi keterangan |
| 4 | Label category diubah agar user langsung memahami fitur menambahkan pembicara pada aplikasi |
| 5 | Aplikasi dapat menampilkan daftar event yang pernah dibuat |

**Hasil Perhitungan *System Usability Scale***

*Interpretasi SUS Score*

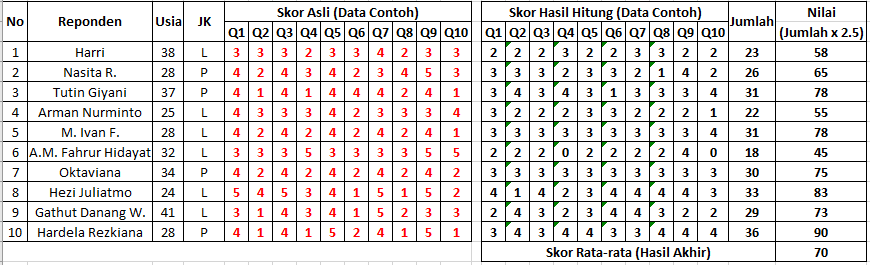


*Modified SUS (Untuk Alur Aplikasi)*



**Modified SUS Score: 73**

*Unmodified SUS (Untuk Antarmuka Aplikasi)*



**Unmodified SUS Score: 70**

**Kesimpulan**

1. Aspek Learnability: Berdasarkan hasil perhitungan akhir success rate, maka didapatkan hasil sebesar 100% pada aspek learnability untuk aplikasi TANJA yang menandakan bahwa aplikasi ini sangat mudah digunakan oleh pengguna untuk menyelesaikan tugasnya dari segi peserta maupun admin.
2. Aspek Efficiency: Berdasarkan hasil perhitungan akhir time based efficiency, maka didapatkan hasil sebesar 0,030 goals/sec dan 0,0452 goals/sec pada aspek Efficiency untuk aplikasi TANJA yang menandakan bahwa rata-rata waktu yang dibutuhkan pengguna untuk mencari informasi yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tugas pada aplikasi TANJA adalah 0,030 detik dari segi admin dan 0,0452 detik dari segi peserta.
3. Aspek Error: Berdasarkan hasil perhitungan akhir error rate, maka didapatkan hasil sebesar 2% dan 4% pada aspek Error untuk aplikasi TANJA yang menandakan bahwa tingkat kesalahan yang dapat dilakukan pengguna dalam menyelesaikan tugas pada aplikasi TANJA adalah 2% dari segi admin dan 4% detik dari segi peserta.
4. Aspek Satisfaction: Berdasarkan hasil perhitungan akhir System Usability Scale, maka didapatkan hasil sebesar 73 dan 70 pada aspek Satisfaction untuk aplikasi TANJA yang menandakan bahwa nilai kepuasan pengguna terhadap alur pada aplikasi TANJA adalah 73 yang setara dengan nilai huruf B. Hal ini menunjukan alur tugas pada aplikasi TANJA sudah pada kategori baik dan tidak begitu rumit untuk dipahami. Untuk nilai kepuasan pengguna terhadap tampilan aplikasi TANJA adalah 70 yang setara dengan nilai huruf B. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan aplikasi TANJA sudah pada kategori baik dan mudah untuk diingat.