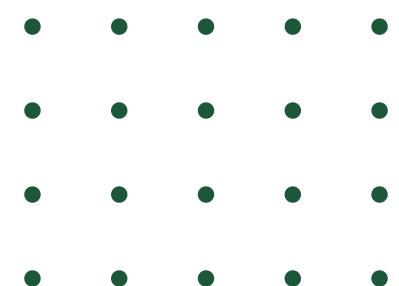




# **ANALISIS USABILITY APLIKASI E-WALLET DANA PADA KALANGAN MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE**

**ZAHRA APRILIASIH (2105060)**

**Pembimbing: Ahmad Lubis Ghozali, S.Kom., M.Kom.**



# Latar Belakang

01



E-wallet semakin populer di kalangan mahasiswa Indonesia

DANA termasuk salah satu e-wallet terkemuka



02

03



Beberapa pengguna mengeluhkan kompleksitas tampilan & responsivitas

Usability menjadi faktor utama adopsi teknologi sehingga .. penelitian menggunakan metode System Usability Scale (SUS).



04

# Tujuan

Berikut Tujuan dari Penelitian ini :

**01**

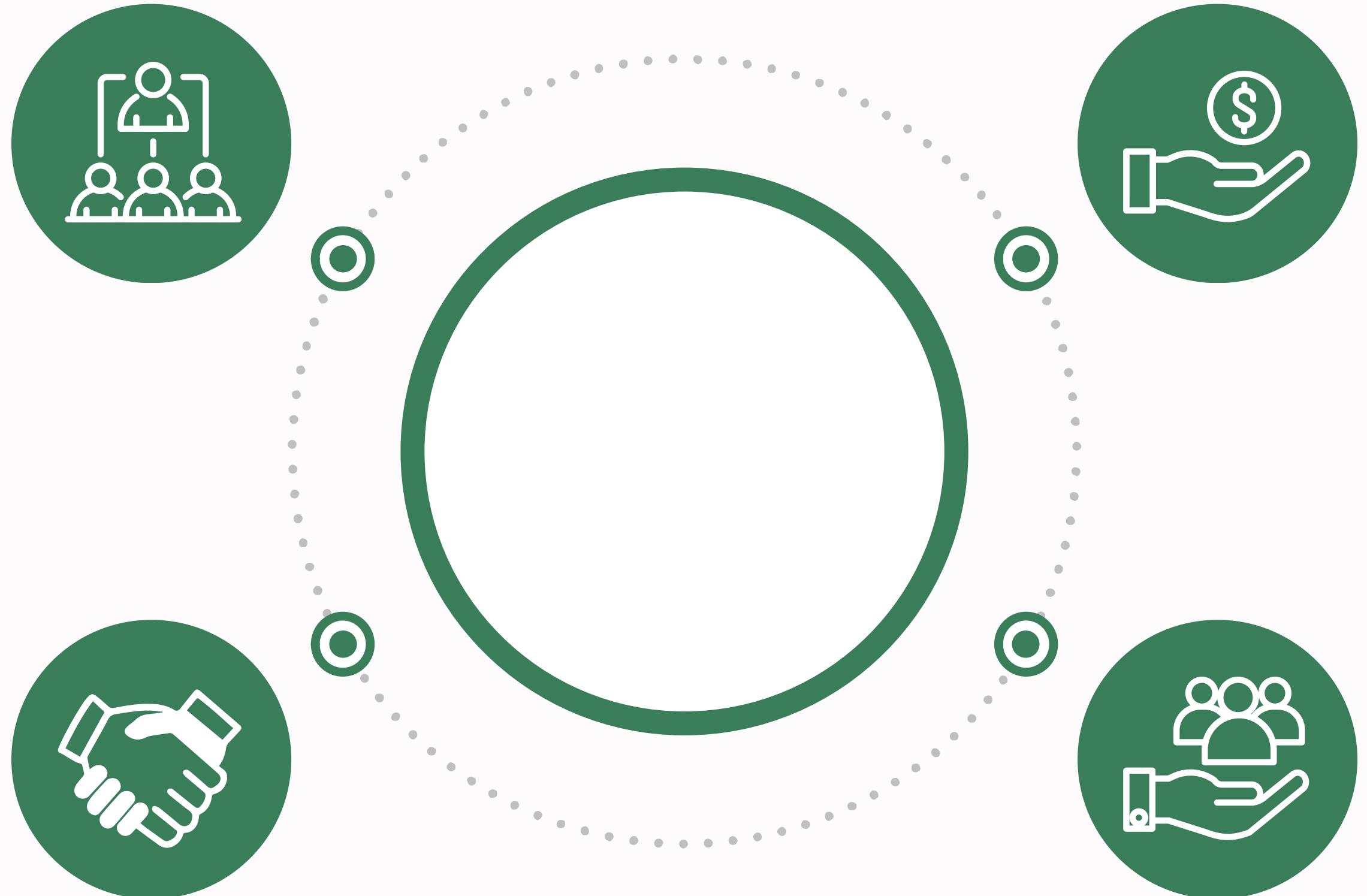
Mengukur tingkat usability aplikasi DANA berdasarkan persepsi mahasiswa menggunakan metode SUS

**02**

Mengidentifikasi aspek mana dari aplikasi DANA yang paling memengaruhi usability menurut pengguna

**03**

Menganalisis hubungan antara faktor demografis (usia, gender, jurusan) dengan persepsi usability aplikasi DANA



# RUMUSAN MASALAH



Bagaimana tingkat usability aplikasi DANA berdasarkan persepsi mahasiswa?



Apa saja aspek dari aplikasi DANA yang dinilai paling kuat dan lemah berdasarkan hasil analisis SUS?



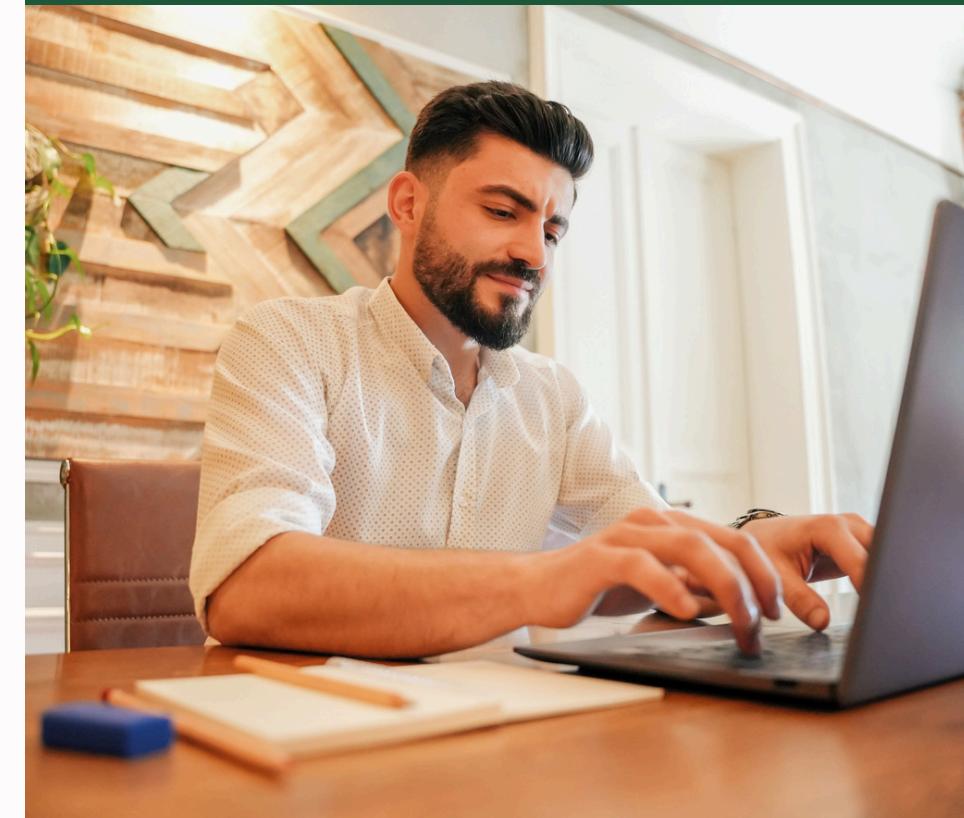
Apakah terdapat perbedaan persepsi usability berdasarkan faktor demografis mahasiswa seperti usia, gender atau jurusan?

# Manfaat

## Manfaat Akademis



## Manfaat Praktis



## Manfaat Sosial



*Menambah wawasan dan referensi ilmiah dalam bidang Human-Computer Interaction (HCI) khususnya terkait usability evaluasi aplikasi mobile berbasis keuangan*

*Memberikan masukan bagi tim pengembang DANA terkait perbaikan antarmuka dan pengalaman pengguna berdasarkan hasil analisis dari kalangan mahasiswa*

*Memberikan informasi bagi mahasiswa dalam memilih dan menggunakan aplikasi e-wallet yang memiliki usability yang baik dan sesuai dengan kebutuhan mereka*

# Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dari penelitian ini :

**01**

Penelitian hanya dilakukan pada aplikasi e-wallet DANA dan tidak mencakup aplikasi e-wallet lain seperti OVO, ShopeePay, Gopay, dll



**02**

Responden penelitian dibatasi pada mahasiswa aktif yang berdomisili di Indonesia dan telah menggunakan DANA minimal selama 3 bulan terakhir

**03**

Evaluasi usability menggunakan metode System Usability Scale (SUS) tanpa membandingkan dengan metode evaluasi lainnya



**04**

Aspek yang dianalisis terbatas pada skor usability SUS serta faktor demografis dasar seperti usia, jenis kelamin, dan jurusan



**05**

Pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner online berbasis Google Form

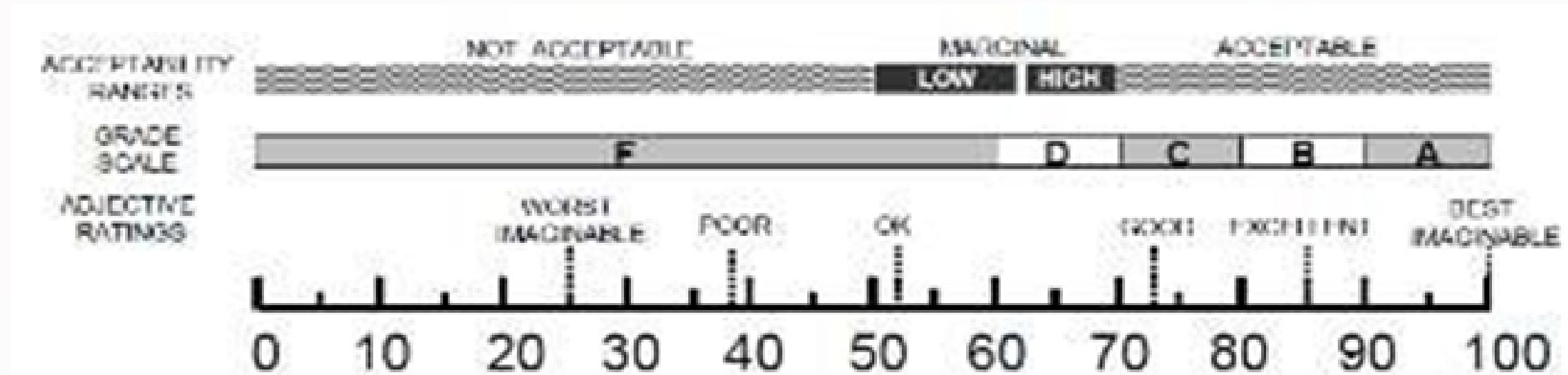


The background image shows a modern office environment. The room is filled with various types of green plants, including hanging vines and larger potted plants on desks. There are several wooden desks arranged in a U-shape, each equipped with black office chairs. The ceiling is high and made of light-colored wood, featuring large, round, white pendant lights and a network of white pipes. In the background, there's a glass partition with doors labeled '752 Digital Pals' and '753 Digital Pals'. To the right, there's a 'Kitchen' area and a sign for 'REIDIN' with the number '756'.

# METODE DAN ALUR PENELITIAN

# METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan kuesioner System Usability Scale (SUS) untuk mengukur persepsi usability aplikasi DANA pada mahasiswa aktif berusia 17–25 tahun yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan secara online, diuji validitas dan reliabilitasnya, lalu dianalisis secara deskriptif berdasarkan benchmark SUS serta dibandingkan antar kelompok demografis



# ALUR PENELITIAN

Identifikasi Masalah



Studi Literatur



Perumusan tujuan dan  
rumusan masalah



Penyusunan instrumen



Pengumpulan data



Pengolahan  
dan analisis data



Penarikan kesimpulan dan  
saran



Penyusunan laporan

A modern office interior featuring a large atrium with a green wall covered in hanging plants. The floor is made of light-colored wood, and there are several wooden desks with black office chairs. In the background, there are large windows and a sign that reads "REIDIN".

# HASIL DAN PEMBAHASAN

# GAMBARAN UMUM RESPONDEN

<b>Kriteria</b>	<b>Sub Kriteria</b>	<b>Jumlah (n)</b>	<b>Persentase (%)</b>
Jenis Kelamin	Laki-laki	30	60
	Perempuan	20	40
Usia	17–19 tahun	15	30
	20–22 tahun	25	50
	23–25 tahun	8	16
	Lainnya	2	4
Lama Penggunaan Dana	Lebih dari 1 tahun	40	80
	7-12 bulan	3	6
	3-6 bulan	2	4
	Kurang dari 3 bulan	5	10

# STATISTIK DAN RATA-RATA SKOR SUS

Statistik	Nilai
Skor rata-rata	64.0
Skor minimum	47.5
Skor maksimum	87.5
Standar deviasi	9.5

Kategori SUS	Rentang Skor	Jumlah Responden	Persentase
Best Imaginable	> 85	1	2.0%
Excellent	74–84	9	18.0%
Good	68–73	5	10.0%
Marginal	50–67	34	68.0%
Poor/Worst	< 50	1	2.0%

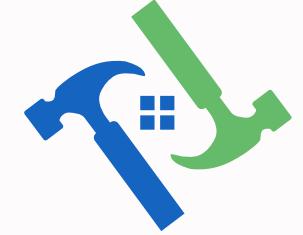
# RATA-RATA NILAI SUS

No	Pernyataan	Rata-rata Skor
1	Saya pikir saya akan sering menggunakan sistem ini.	3.84
2	Saya merasa sistem ini tidak perlu dukungan teknis untuk digunakan.	3.16
3	Saya merasa sistem ini mudah digunakan.	4.42
4	Saya merasa butuh bantuan orang lain untuk menggunakan sistem ini.	2.84
5	Saya merasa berbagai fitur dalam sistem ini terintegrasi dengan baik.	4.02
6	Saya merasa sistem ini memiliki terlalu banyak inkonsistensi.	3.10
7	Saya percaya bahwa kebanyakan orang akan cepat belajar menggunakan sistem ini.	4.16
8	Saya merasa sistem ini cukup rumit untuk digunakan.	2.44
9	Saya merasa percaya diri saat menggunakan sistem ini.	3.90
10	Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan sistem ini dengan baik.	3.22

# ANALISI RATA-RATA SKORSUS



- Item 3 (4.42) - "Sistem ini mudah digunakan": Menunjukkan bahwa secara umum pengguna merasa aplikasi DANA tidak sulit untuk dioperasikan
- Item 7 (4.16) - "Orang lain akan cepat belajar menggunakan sistem": Mengindikasikan bahwa aplikasi memiliki kurva pembelajaran yang relatif baik
- Item 5 (4.02) - "Fitur terintegrasi dengan baik": Menunjukkan bahwa pengguna menilai positif keterpaduan antar fitur dalam aplikasi



- Item 8 (2.44) - "Sistem ini cukup rumit untuk digunakan": Meskipun skor rendah menunjukkan hal positif (sistem tidak rumit), nilai ini mengindikasikan masih ada persepsi kompleksitas
- Item 4 (2.84) - "Butuh bantuan orang lain untuk menggunakan sistem": Skor rendah ini positif, namun masih menunjukkan sebagian pengguna memerlukan bantuan
- Item 6 (3.10) - "Sistem memiliki terlalu banyak inkonsistensi": Skor ini

# PEMBAHASAN



Skor SUS di bawah  
benchmark (68) → perlu  
perbaikan



Kelebihan: Integrasi fitur  
& kemudahan  
penggunaan



Kekurangan: Konsistensi  
desain & proses  
onboarding.



Perlu perbaikan  
feedback sistem &  
tutorial pengguna  
baru.



# KESIMPULAN DAN SARAN

# KESIMPULAN



Usability aplikasi DANA  
kategori 'Marginal' (64,0).



Efficiency tinggi, namun  
Error Prevention &  
Learnability rendah.

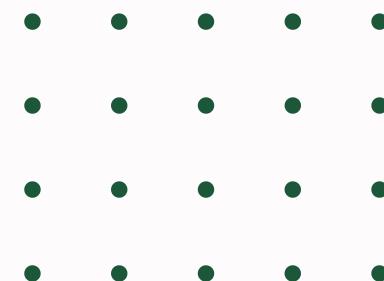


Tidak ada perbedaan  
signifikan persepsi  
berdasarkan demografi



# SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar pengembang aplikasi DANA meningkatkan konsistensi desain antarmuka untuk meminimalkan inkonsistensi yang dirasakan pengguna, memperbaiki sistem feedback agar informasi setiap tindakan lebih jelas dan responsif, serta mengoptimalkan proses onboarding bagi pengguna baru melalui panduan interaktif atau tutorial yang mudah dipahami. Selain itu, pengembang perlu menyediakan edukasi fitur dan keamanan secara berkejadian agar pengguna tidak hanya merasa nyaman dalam bertransaksi, tetapi juga memiliki rasa aman yang tinggi terhadap perlindungan data dan saldo mereka





**Politeknik Negeri Indramayu**

# THANK YOU

**ZAHRA APRILIASIH**



62 823-7838-0702



[zahraapriliasih@gmail.com](mailto:zahraapriliasih@gmail.com)

