

**EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI DANA  
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING**

**PROPOSAL TUGAS AKHIR**



Diajukan oleh :

Dila Amalia

8020190176

Untuk Persyaratan Penelitian Dan Penulisan Tugas Akhir  
Sebagai Akhir Proses Studi Strata 1

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS DINAMIKA BANGSA**

**2022**

## **IDENTITAS PROPOSAL PENELITIAN**

Judul Proposal : **EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI DANA  
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING**

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Pendidikan : Strata 1 (S1)

Peneliti :

- a. Nama Lengkap : Dila Amalia
- b. NIM : 8020190176
- c. Jenis Kelamin : Perempuan
- d. Tempat/tgl Lahir : Jambi/ 27 Juni 2001
- e. Alamat : Jl. Amangkurat
- f. No Telepon : 082285669245
- g. Email : [dilajambi72@gmail.com](mailto:dilajambi72@gmail.com)

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG

Di era digital yang tidak terlepas dari segala aspek kehidupan saat ini menjadikan semua pekerjaan dapat terselesaikan dengan lebih muda dan cepat. Hal ini tentunya tidak terlepas dari kebiasaan manusia saat ini yang sangat bergantung pada teknologi seperti smartphone. Dengan ini kemudahan dan manfaat yang dirasakan, membuat orang-orang tidak hanya mengandalkan smartphone mereka sebagai media berkomunikasi saja. Penggunaan smartphone kini beralih menjadi perangkat multifungsi atau serba bisa yang membantu manusia dalam pekerjaannya.

Saat sekarang ini hampir semua orang di dunia bergantung pada smartphone dalam kehidupan sehari-hari. Mulai dari bangun tidur hal pertama yang mereka lakukan adalah melihat notifikasi dan jadwal harian yang telah dibuat pada smartphone masing-masing, sehingga mereka tau hal-hal apa saja yang diharuskan hari ini. Kebiasaan ini membantu mereka yang dengan mobilitas tinggi untuk tetap update dengan pekerjaan dan hubungan sosial mereka yang terhubung ke internet yang Sebagian besarnya diakses melalui smartphone.

Salah satu e-wallet yang hadir di Indonesia adalah DANA yang berasal dari perusahaan PT Espay Debit Indonesia. DANA memperkenalkan pembayaran melalui dompet digital secara transaksi secara non tunai dan non kartu. Konsep dompet digital DANA berbeda dengan dompet digital lain yang sudah hadir di pasar Indonesia, yaitu dengan konsep *open platform*. Dengan hal ini berarti DANA dapat masuk dan digunakan dalam berbagai *platform* yang berbeda baik *offline* maupun *online* namun tetap terintegrasi. Konsep *open platform* yang diusung oleh DANA memungkinkan dompet digital ini dapat terhubung dengan berbagai bentuk alat pembayaran seperti; saldo *online*, kartu debit, dan kartu kredit.

Walaupun DANA sudah memberikan konsep yang berada dengan e-wallet yang sudah ada di Indonesia sebelumnya, tidak hanya itu DANA juga mengembangkan fasilitas serta fitur pembayaran dengan membuat metode baru yaitu pemindai QR Scan Code. Fitur itu memudahkan konsumen dalam menggunakan DANA dan sangat *user friendly*. Pengguna cukup membuka aplikasi DANA pada smartphone pengguna dan klik 'pay' yang belogo QR Code yang terdapat dibagian bawah aplikasi kemudian layer ponsel ditempelkan pada mesin yang telah disediakan. Tidak seperti layanan pada mobilephone, melakukan pembayaran e-wallet melibatkan informasi pribadi, seperti data rekening bank, shopping list, dan aliran uang yang masuk di dalam rekening.

Munculnya pembayaran menggunakan dompet digital menimbulkan pertanyaan apakah suatu aplikasi tersebut bisa diterima atau tidak di dalam masyarakat. Davis (1989) mengungkapkan dalam penelitiannya apakah suatu teknologi yang hadir di masyarakat bisa diterima atau tidak dengan teori yang dikenal *Technology Acceptance Model (TAM)*. Menurut model TAM, perilaku adopsi suatu teknologi ditentukan berdasarkan dua variabel yang paling menentukan yaitu *perceived usefulness* dan *perceived ease of use*. *Perceived usefulness* memberikan efek secara langsung terhadap keinginan untuk mengadopsi penggunaan, sedangkan *perceived ease of use* memiliki efek secara langsung atau tidak dalam menerima penerimaan teknologi (Hadikusuma et al, 2019). Salah satu penelitian yang mengkonfirmasi keunggulan *Technology Acceptance Model* dengan *perceived usefulness* dan *perceived ease of use* memiliki hasil yang mempengaruhi satu sama lain dalam *intention to continue use* (Tella & Olasina, 2014).

Aisyah Sri Wulandari dkk. [5] menyatakan usability testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi *usability* yang mengobservasi pengguna sebuah desain kemudian diambil data dan menganalisisnya. Teknik ini dapat digunakan cara menentukan *user*, melakukan pemilihan fungsi, membuat tugas *usability testing* menentukan waktu *usability testing*, melaksanakan *usability testing*, melakukan analisa data dengan cara merekam atau mencatat hasil dari *usability testing*, melakukan pengukuran *usability* dengan menggunakan kuesioner, dan terakhir melakukan analisis untuk rekomendasi perbaikan sistem kedepannya. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk mengevaluasi aspek usability pada aplikasi DANA dengan judul “**EVALUASI USABILITY PADA APLIKASI DANA MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING**”

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan diatas maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu bagaimana evaluasi usability pada aplikasi DANA menggunakan System Usability Testing

## **1.3. BATASAN MASALAH**

Agar dalam pembahasannya lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai, maka peneliti membatasi permasalahan seperti berikut :

1. Penelitian ini dilakukan pada aplikasi DANA
2. Evaluasi aplikasi DANA menggunakan metode System Usability Testing
3. Pengolahan data menggunakan Microsoft Excel

4. Pengumpulan data dengan menggunakan kuesioner System Usability Testing
5. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pengguna Kota Jambi

## **1.4. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah dan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk melakukan evaluasi kebergunaan aplikasi DANA dengan metode *system usability testing*

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini antara lain :

1. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi penelitian yang berkualitas sehingga peneliti mampu mendapatkan nilai yang memuaskan.
2. Melalui penulisan ini, diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan buat penulis.
3. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya agar menjadi lebih sempurna.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. EVALUASI**

Evaluasi adalah suatu proses identifikasi untuk mengukur / menilai apakah suatu kegiatan atau juga program yang dilaksanakan itu sesuai dengan perencanaan atau tujuan yang ingin dicapai. Definisi lain dari evaluasi dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli :

Menurut Zaphiris & Kurniawan secara operasional metode evaluasi usability dapat dikategorikan menjadi Model/ Metrics Based, Inspection, Testing, dan Inquiry. Dari setiap pembagian kategori metode evaluasi, masih dapat dibagi menjadi beberapa teknik. Berdasarkan (Utama, 2011)

Wandy Zulkarnaen dkk. [7] menyatakan “Evaluasi merupakan proses perbandingan antara standar dengan fakta dan analisa hasilnya”.

Jadi dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah penilaian secara sistematis untuk melihat sejauh mana efisiensi suatu program masukan (input) untuk memaksimalkan keluaran (output), evaluasi juga digunakan untuk mencapai tujuan dari program pencapaian hasil atau aktifitas, dan kesesuaian program kebijakan dan kebutuhan masyarakat.

#### **2.2. USABILITY**

Usability atau ketergantungan adalah ukuran atau derajat pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan produk atau sebuah sistem, aplikasi, teknologi maupun peralatan yang dioperasikan secara efektif dan efisien dalam ruang lingkup penggunaannya. Definisi lain dari usability dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli:

Suparmo (2007:51), menurut Nielsen (2000:388), usability testing adalah suatu attribut untuk menilai seberapa mudah interface website digunakan.[8]

Yadi [9] menyatakan “ *Usability* digunakan untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna Ketika berinteraksi dengan produk sistem baik itu *website, software, mobile phone* ataupun yang lainnya”

Menurut pendapat diatas, Usability merupakan sebuah konsep yang menitikberatkan pada pembuatan sistem pada yang mudah dipelajari dan digunakan dan kemudahan diingat untuk memperoleh tujuannya.

### **2.2.1 Aspek Usability**

I Wayan Sudiarsa dan I Gusti Bagus Wiraditya [10] menyatakan ada 5 atribut *Learnability*, *Memorability*, *Efficiency*, *Errors*, *Errors*, *user's Satisfaction*

1. Aspek *Learnability* mengukur tingkat kemudahan pengguna dalam melakukan tugas-tugas yang harus dia selesaikan dalam menjalankan aplikasi untuk mendapat tujuannya.
2. Aspek *Memorability* melihat bagaimana user dapat dengan mudah mengingat hal-hal yang berkaitan dengan desain aplikasi, sehingga user dapat dengan mudah untuk Kembali mengerjakan tugas yang sama tanpa mengalami kesulitan.
3. Aspek *Efficiency* mengukur kecepatan penyelesaian pengerjaan tugas tertentu oleh user
4. Apek *Errors* melihat seberapa banyak kesalahan yang dilakukan pengguna dan seberapa banyak kesalahan yang dilakukan ditampilkan oleh user dan apakah pesan-pesan kesalahan yang muncul mudah dipahami oleh user
5. Apek *user's Satisfaction* mengukur tingkat kepuasan user terhadap aplikasi DANA secara keseluruhan

### **2.2.2 Tujuan Utama Usability**

Sri Lestari [11] menyatakan ada *usability* memiliki tujuan utama yaitu :

1. Efektif pada saat digunakan
2. Efisien pada saat digunakan
3. Aman saat menggunakan
4. Punya utility yang tinggi
5. Mudah untuk dipelajari bagi user saat pertama kali menggunakannya

## **2.3. METODE – METODE USABILITY**

### **1. Think – Aloud Evaluation**

TA merupakan metode pengujian berbasis pengguna yang melibatkan end user untuk melakukan verbalisasi secara kontinyu terhadap apa yang dipikirkan saat menggunakan sistem. Dengan melakukan verbalisasi, memungkinkan

pengamat untuk menginterpretasikan pada bagian antarmuka mana yang memiliki masalah (Nielsen, 1993). Pada saat pengguna melakukan verbalisasi, seluruh komentar direkam, sehingga semua yang dipikirkan oleh pengguna dapat ditangkap dan poin - poin penting tidak terlewat pada saat proses analisis (Galitz, 2002). Keluaran dari metode ini berupa protokol verbal dan masalah usability pada tahap tertentu disiklus interaksi pengguna (Jaspers, 2009).

## **2. Cognitive Walkthrough (CW)**

Fokus pada kemudahan desain untuk dipelajari melalui penelusuran (Wharton dkk, 1994). Metode ini dilakukan oleh expert evaluator dengan membutuhkan tugas - tugas yang representatif, daftar lengkap urutan penyelesaian tugas, dan gambaran asumsi latar belakang calon pengguna. Dalam melakukan walkthrough pada setiap action sequence, expert evaluator perlu Perbandingan Metode Evaluasi Usability (Andrie Pasca H) 11 menjawab empat buah pertanyaan sebagai berikut (Wharton dkk, 1994) :

- Akankah pengguna mencoba untuk mendapatkan efek yang benar?
- Akankah pengguna mengetahui tersedianya tindakan yang tepat?
- Akankah pengguna mengasosiasikan tindakan yang tepat terhadap efek yang ingin didapatkan?
- Jika tindakan yang benar dilakukan, akankah pengguna melihat adanya progress untuk mencapai solusi? Keluaran dari metode CW adalah berupa list masalah dan potensi masalah usability pada tahap tertentu di dalam siklus interaksi pengguna (Jaspers, 2009).

## **3. Heuristic Evaluation (HE)**

HE merupakan metode inspeksi yang melibatkan ahli usability untuk menilai apakah elemen - elemen yang ada di suatu sistem mengikuti prinsip - prinsip usability (Nielsen & Mack, 1994). Metode ini dilakukan oleh masing - masing evaluator yang melakukan inspeksi terhadap suatu antarmuka secara individu. Komunikasi antar evaluator hanya diperbolehkan setelah evaluasi selesai dilakukan. Peraturan ini diterapkan untuk memastikan hasil evaluasi adalah hasil yang independent dan tidak bias. Selama pelaksanaan evaluasi, evaluator akan memeriksa antarmuka dalam beberapa kali, melakukan inspeksi terhadap bermacam elemen interaktif, dan membandingkannya dengan prinsip usability yang ada (Holzinger, 2005).

Heuristik yang dikemukakan oleh Nielsen (Nielsen & Mack, 1994) merupakan salah satu prinsip usability yang sering digunakan untuk melakukan inspeksi antarmuka suatu produk. Dalam konteks touchscreen - based mobile device, dengan mengembangkan metode heuristik oleh Nielsen, Inostroza dkk (2012) mengusulkan 11 heuristics sebagai berikut :

- Keterlihatan status sistem.
- Kecocokan antara sistem dan realita.
- Kendali dan kebebasan pengguna.
- Konsistensi dan standar.
- Pencegahan kesalahan.
- Minimalisir beban memori pengguna.
- Kustomisasi dan jalan pintas.
- Estetika dan desain minimalis
- Bantuan untuk mengenali, mendiagnosa, dan memperbaiki kesalahan.
- Bantuan dan dokumentasi.
- Interaksi fisik dan ergonomi.

#### **4. *System Usability Scale (SUS)***

System Usability Scale (SUS) dengan menggunakan SPSS 16. SUS akan disebar secara online dan acak kepada 55 orang responden (N=55). Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang bekerjasama dengan PusKaKom UI [6] pengguna Internet paling aktif di Indonesia yaitu usia 18-35 tahun, dengan total persentase sebesar 82.8%. Untuk itu, peneliti akan menggunakan sampel usia 18-35 tahun sebagai objek penelitian. Dari 55 responden tersebut, 30 responden adalah perempuan dan 25 responden sisanya adalah laki-laki.

Responden adalah pembaca berita aktif yang mempunyai smartphone pribadi. Peneliti membatasi ukuran layar smartphone yang digunakan responden untuk mengakses website berita mobile. Menurut Phone Scoop [7] smartphone memiliki layar dari 2,45 inch hingga 5,2 inch, artinya jika pengguna mempunyai layar smartphone di bawah 2,45 inch dan di atas 5,2 inch maka tidak termasuk dalam data yang akan dianalisis.

## **5. System Usability Testing**

Usability Testing merupakan teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna Utama (Henriyadi & Mulyati, 2014; Ramadhan, Danar, & Wahyu, 2019). Evaluasi usability melibatkan pengguna sehingga dapat mempelajari dan menggunakan produk guna tercapainya aspek-aspek kenyamanan pengguna seperti efektivitas, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap sistem secara keseluruhan (Yuliyana, Arthana, & Agustini, 2019). Tujuan utama dari Usability Testing mengacu pada evaluasi produk atau jasa dengan menguji produk atau jasa tersebut kepada pengguna untuk melihat seberapa jauh sistem berfungsi mencakup kesesuaian penggunaan sistem terhadap harapan pengguna, mengidentifikasi permasalahan khusus yang terjadi pada sistem serta Weldaeta, et al. 154 untuk mengetahui tingkat efektivitas, efisiensi sebuah produk dan memuaskan dalam ruang lingkup penggunaannya (Indriyani, Dantes, & Aryanto, 2017; Salamah, 2019).

## **2.4. FINTECH**

Fintech Lending atau disebut juga Fintech Peer-to-Peer Lending (Lending) atau Layanan Pinjam Meminjam Uang Berbasis Teknologi Informasi (LPMUBTI) merupakan salah satu inovasi pada bidang keuangan yang memanfaatkan teknologi untuk dapat diakses pemilik dana dan peminjam untuk melakukan transaksi pinjam meminjam tanpa harus bertemu langsung melalui sistem yang telah disediakan oleh Penyelenggara Fintech Lending, baik melalui aplikasi maupun laman website. Badan hukum atau koperasi yang dapat berperan sebagai penyelenggara Fintech Lending yang memiliki sistem untuk melaksanakan mechanism transaksi pinjaman secara online, melalui web website atau aplikasi.

Definisi lain Fintech dari dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli:

barrier to entry (BI, 2016). Perkembangan fintech ini mengubah pola model bisnis keuangan saat ini dimana melemahnya barrier to entry memberikan peran bagi Fintech dalam memunculkan perilaku unregulated yang menjalankan model bisnis layaknya perusahaan atau institusi regulated (Bank Indoensia, 2016).

(Muzdalifa et al., 2018). FinTech juga didefinisikan sebagai inovasi teknologi dalam layanan keuangan yang dapat menghasilkan model-model bisnis, aplikasi, bisnis proses atau produk-produk yang berdampak signifikan dalam aktivitas bisnis yang terkait dengan penyediaan layanan keuangan.

## **2.5. E – MONEY**

E – money adalah uang yang disimpan dalam sistem perbankan dan digunakan untuk kegiatan transaksi elektronik. Definisi lain e – money dari dapat dilihat dari beberapa pendapat para ahli:

Rizki Aprilia Dwi Susani dkk. [17] menyatakan “E -money atau uang elektronik adalah alat transaksi keuangan modern yang berbentuk pembayaran non tunai”.

Riris Megowati [18] menyatakan “E-money / uang elektronik merupakan alat bayar elektronik yang diperoleh dengan menyetorkan terlebih dahulu sejumlah uang kepada penerbit, baik secara langsung, maupun melalui agen – agen penerbit, atau dengan debitan rekening di Bank”.

## **2.6. APLIKASI MOBILE**

Aplikasi Mobile merupakan perangkat lunak berupa aplikasi yang dikembangkan menggunakan program komputerisasi untuk disematkan pada perangkat mobile. Definisi lain aplikasi mobile dari beberapa pendapat ahli:

Muhammad Irsan [21] menyatakan “Aplikasi mobile adalah perangkat lunak yang berjalan pada perangkat mobile seperti smartphone atau tablet PC”.

## **2.7. DANA**

Aplikasi DANA adalah platform dompet digital yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi dapat dilakukan secara non tunai, baik *online* maupun *offline* . Transaksi lewat aplikasi ini tentunya lebih praktis, cepat, dan tetap keamanannya tetap terjamin.

Definisi lain DANA dapat dilihat dari beberapa ahli:

Kotler dan Keller (2016) menjelaskan bahwa keputusan konsumen untuk memodifikasi, menunda atau menghindari keputusan pembelian sangat dipengaruhi oleh factor resiko. Hubungan resiko dengan sikap untuk beralih adalah semakin kecil resiko yang dirasakan terkait dengan transaksi menggunakan aplikasi DANA, maka semakin besar sikap untuk beralih ke aplikasi DANA.

## **2.8. TEKNIK PENGUKURAN USABILITY**

### **2.8.1 Usability Testing**

Dalam kaitannya dengan tahapan pengembangan suatu aplikasi, usability testing merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan respon dari pemakai.

Ni Luh Putri Ari Wedayanti dkk. [14] menyatakan Usability Testing adalah salah satu kategori metode dalam evaluasi usability yang digunakan untuk mengevaluasi sebuah produk dengan mengujinya langsung pada pengguna. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah uji ketergunaan seperti mengumpulkan data kualitatif dan kuantitatif, mengukur kemudahan, mengukur efisiensi, dan menentukan kepuasan pengguna dengan produk (usability.gov)

### **2.8.2 Perancangan Usability Testing**

Kevin Ryan Hadid kk. [25] menyatakan untuk melakukan usability testing dilakukan tahapan berikut ini :

- a. Pilih metode kuesioner
- b. Pilih populasi atau partisipan
- c. Tentukan jumlah sampel
- d. Olah data dan penginterpretasian data berdasarkan hasil pengujian.

### **2.8.3 Kuesioner**

Rita Dwi Risanty dan Ade Sopiyan [26] menyatakan “kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan komunikasi dengan sumber data.

## **2.9. POPULASI DAN SAMPEL**

### **2.9.1. Populasi**

Populasi adalah kumpulan unit yang akan diteliti ciri – ciri (karakteristik) nya, dan apabila populasinya terlalu luas, peneliti harus mengambil sampel (bagian dari populasi) untuk diteliti. Didalam populasi itulah tempat terjadinya masalah yang akan diteliti. Populasi itu bisa terdiri dari orang, badan, Lembaga, institusi, wilayah, kelompok, dan sebagainya yang akan dijadikan sumber informasi dalam penelitiannya yang akan dilakukan.

### **2.9.2. Sampel**

Sampel adalah elemen – elemen populasi yang terpilih dalam seleksi terhadap bagian polusi. Sampel yang baik adalah sampel yang benar – benar dapat digunakan untuk menggambarkan karakteristik populasi.

Yoeyang Rahsel [28] menyatakan “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh polusi tersebut.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 ALAT DAN BAHAN PENELITIAN**

##### 1. Alat Penelitian

###### a. Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam perancangan sistem ini dibutuhkan perangkat keras (*Hardware*) yang berfungsi untuk menjalankan perangkat lunak yang digunakan dalam perancangan sistem.

1. Laptop: ASUS dengan spesifikasi Processor : intel Model: 9461NGW
2. Printer Epson l3110

###### b. Perangkat Lunak (*Software*)

Dibawah ini adalah perangkat lunak (*Software*) yang digunakan dalam penelitian ini, antara lain :

1. Sistem Operasi Windows 19
2. Google Form
3. Microsoft Windows
4. Microsoft Excel dan perangkat lainnya.

##### 2. Bahan Penelitian

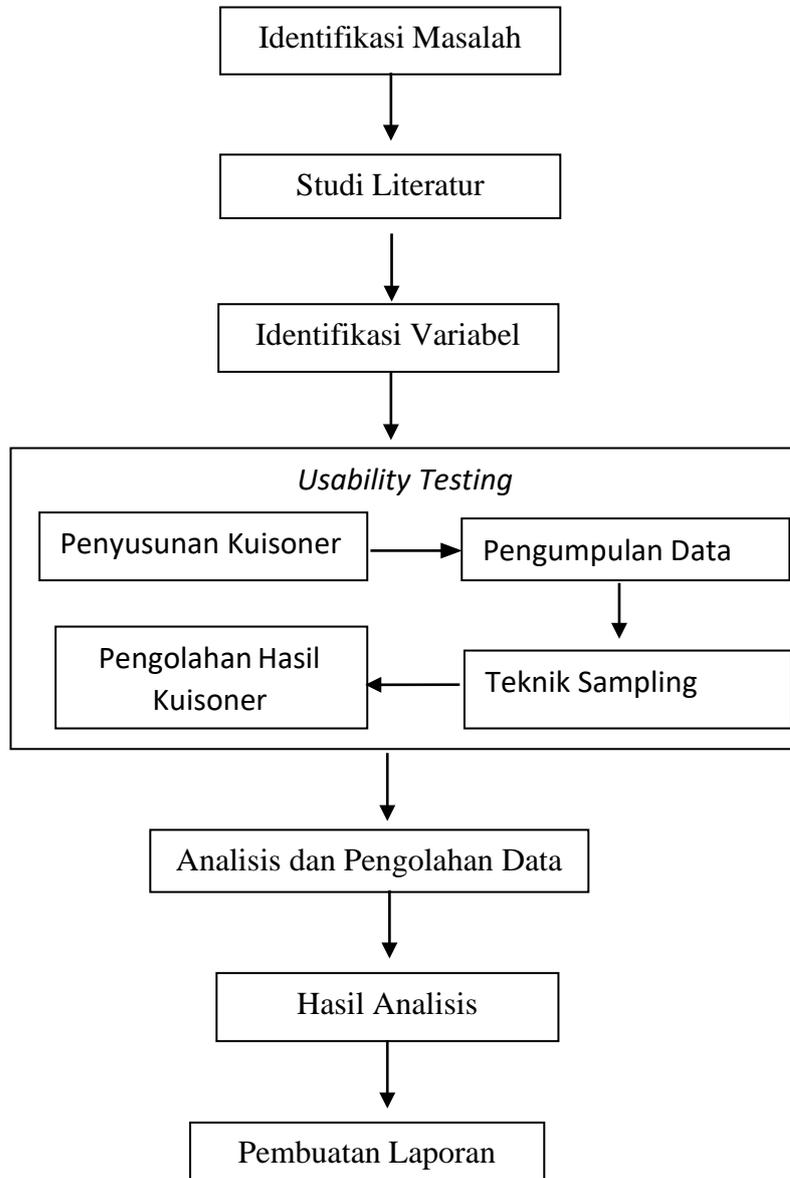
Dalam penelitian ini dibutuhkan bahan yang dapat digunakan sebagai landasan yang dimana bahan penelitian tersebut berupa data-data yang didapat dari pengisian kuesioner (Google Form) oleh pengguna dari aplikasi Dana.

#### **3.2 METODE PENELITIAN**

##### **3.2.1 Kerangka Kerja Penelitian**

Kerangka kerja penelitian merupakan urutan langkah-langkah yang harus dilakukan sehingga tujuan dari penelitian dapat tercapai sesuai dengan yang

diharapkan. Adapun langkah-langkah yang digunakan penulis untuk melakukan penelitian dapat dilihat pada gambar 3.2.1



**Gambar 3.2.1 Kerangka Kerja Penelitian**

Berdasarkan Gambar 3.2.1 dapat dijelaskan tahapan-tahapan kegiatan sebagai berikut :

1. Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini penulis mengidentifikasi masalah yang terjadi dan merumuskan permasalahan, apa saja kelebihan dan kekurangan dari aplikasi DANA, dan informasi lainnya yang dibutuhkan dalam penelitian.

2. Studi Literatur

Pada tahapan ini dilakukan pencarian landasan-landasan teori yang diperoleh dari berbagai buku, jurnal, artikel ilmiah dan internet, sehingga penelitian ini memiliki landasan dan keilmuan yang baik dan sesuai.

3. Identifikasi Variabel

a. Variabel Bebas (*Independent*)

Variabel bebas pada penelitian ini adalah *Learnability, Memorability, Efficiency, Errors, User's Satisfaction*.

b. Variabel Terikat (*Dependent*)

Variabel terikat adalah variabel yang dijelaskan atau dipengaruhi oleh variabel independent. Variabel terikat pada penelitian ini adalah usability aplikasi DANA.

4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden.

5. Hasil Analisis

Pada tahap ini akan menunjukkan hasil dari hipotesis dengan menggunakan microsoft Excel.

6. Pembuatan Laporan

Pada tahap terakhir ini, maka penulis melakukan pembuatan laporan akhir yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.

### 3.3 JADWAL PENELITIAN

No	Nama Kegiatan	2022															
		Oktober				November				Desember				Januari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Proposal	■															
2	Identifikasi Masalah		■														
3	Studi Literatur		■	■													
4	Pengumpulan Data		■	■	■	■	■										
5	Analisis dan Pengolahan Data					■	■	■	■	■	■	■	■				
6	Penyusunan Laporan													■	■	■	■

## DAFTAR PUSTAKA

- [2] Y. MZ, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," *Inf. Interaktif*, vol. 1, 2016.
- [3] Y. MZ, "EVALUASI PENGGUNAAN WEBSITE UNIVERSITAS JANABADRA DENGAN MENGGUNAKAN METODE USABILITY TESTING," *Inf. Interaktif*, vol. 1, 2016.
- [4] W. Handiwidjojo and L. Ernawati, "Pengukuran Tingkat Ketergunaan (Usability) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit) No Title," *JUI SI*, vol. 02, 2016.
- [5] I. K. A. P. Ni Luh Putri Ari Wedayanti, Ni Kadek Ayu Wirdiani, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," *MERPATI*, vol. 7, 2019.
- [6] E. Sany, "Aplikasi eVoting Pada Pemilihan Presiden Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) Universitas Nurdin Hamzah," *Semin. Nas. Inform.*, pp. 398–408, 2021.
- [7] V. P. S. dan H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *Teknika*, 2018