

**PENGUJIAN *USABILITY* PADA APLIKASI *BE PUNG MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING***

TUGAS AKHIR

NO.1015/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2023

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer**



Disusun Oleh:

MAGDALENA MELANIA TALLO

23119042

PROGAM STUDI ILMU KOMPUTER

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA

KUPANG

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

**TUGAS AKHIR
NO.1015/WM.FT.H6/T.IJKOM/TA/2023**

**PENGUJIAN *USABILITY* PADA APLIKASI *BE PUNG MOBILE*
MENGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING***

Oleh:

MAGDALENA MELANIA TALLO

23119042

TELAH DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PENGUJI:

**DI
PADA TANGGAL**

: KUPANG

: -

DOSEN PENGUJI

DOSEN PENGUJI II

Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom

NIDN: 0828126601

Yovinia C. Hoar Siki, S.T.,M.T

NIDN: 0805058803

DOSEN PENGUJI III

Sisilia D. Bakka Mau, S.Kom, MT

NIDN 0807098502

KETUA PELAKSANA

Sisilia D. Bakka Mau, S.Kom, M.T

NIDN: 0807098502

SEKRETARIS PELAKSANA

Alfry Aristo J. Sinla E, S.Kom., M.Cs

NIDN: 0807078704

HALAMAN PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
NO.1015/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2023**

**PENGUJIAN USABILITY PADA APLIKASI *BE PUNG MOBILE*
MENGUNAKAN METODE USABILITY TESTING**

Oleh :

MAGDALENA MELANIA TALLO

23119042

TELAH DIPERTAHANKAN DI DEPAN PEMBIMBING:

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II

Sisilia D. Bakka Mau, S.Kom, M.T
NIDN:0807098502

Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom., M.Cs
NIDN: 0807078704

**MENGETAHUI,
KETUA PROGRAM STUDI ILMU
KOMPUTER
UNIKA WIDYA MANDIRA**

Yulianti Paula Bria S.T., M.T, Ph. D
NIDN:0823078702

**MENGESAHKAN,
DEKAN FAKULTAS TEKNIKUNIKA
WIDYA MANDIRA**

Dr.Don Gaspar N. Da Costa, S.T., M.T
NIDN:0820036801

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

Seluruh keluarga dan kedua orang tua yang tanpa lelah menuntun dan membimbing serta selalu mendoakan yang terbaik dan juga teman-teman seperjuangan yang selalu mendukung dan terus memberi motivasi kepada saya.

Universitas Katolik Widya Mandira – Kupang

MOTTO

“Percayalah sepenuhnya kepada Tuhan dan jangan berpegang pada pengertian diri sendiri”

PERNYATAAN DAN KEASLIAN HASIL KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Magdalena Melania Tallo
Nim : 23119042
Fakultas : Teknik
Program Studi : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul Pengujian Usability Pada Aplikasi *Be Pung Mobile* Menggunakan Metode Usability Testing adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Disahkan/Diketahui
Pembimbing



Sisilia D. Bakka Mau, S.Kom, M.T
NIDN: 0807098502

Kupang, 29 Januari 2024
Mahasiswa



Magdalena Melania Tallo
NIM: 23119042

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat, rahmat dan bimbingannya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini. Penulisan skripsi dengan judul "Pengujian Usability Pada Aplikasi *Be Pung Mobile* Menggunakan Metode *Usability Testing*". Merupakan salah satu syarat guna menyelesaikan program studi sarjana (strata-1) pada prodi Ilmu Komputer Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan terima kasih kepada :

1. Pater Dr. Philipus Tule, SVD selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
2. Bapak Dr. Don Gaspar N. Da Costa, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
3. Ibu Yulianti Paula Bria S.T., M.T, Ph. D selaku Ketua Jurusan Ilmu Komputer.
4. Ibu Sisilia D. Baku Mau, S.Kom., M.T selaku Dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan saya menyusun Skripsi ini.
5. Bapak Alfry Aristo J. SinlaE, S.Kom., M.Cs selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam mengarahkan saya menyusun laporan Skripsi ini.
6. Bapak Donatus J. Manehat, S.Si, M.Kom dan Ibu Yovinia C. Hoar Siki, S.T., M.T selaku dosen penguji I dan II.
7. Seluruh Dosen Ilmu komputer yang telah mengajar dan membimbing penulisan 9 semester ini sehingga penulis dapat menyelesaikan mata kuliah dan mengakhiri dengan tugas akhir menyelesaikan mata kuliah dan mengakhiri dengan tugas akhir ini.
8. Seluruh karyawan Universitas Katolik Widya Mandira Kupang yang juga turut berpartisipasi membantu penulis dalam menyelesaikan semua kegiatan baik kegiatan perkuliahan maupun non perkuliahan selama 9 semester.

9. Keluarga tercinta (Alm) Bapa Arnoldus Tallo, Mama Florensia Soi dan kelima kakak saya dan kedua keponakan tercinta saya yang selalu memberikan dukungan terbaik sehingga saya bisa terus semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
10. Jopa support sistem terbaik sehingga saya bisa terus semangat dalam menyelesaikan tugas akhir ini dengan tepat waktu.
11. Teman-teman Ilmu Komputer angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam mengerjakan tugas akhir ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
13. Penulis menyadari dalam skripsi ini sangat mungkin terdapat kekurangan. Oleh karena itu masukan dari pembaca akan sangat berguna bagi pengembangan selanjutnya. Akhir kata, penulis berharap kiranya karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekalian terutama bagi rekan-rekan mahasiswa.

Kupang, Januari 2024



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN DAN KEASLIAN HASIL KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
ABSTRAK	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumurusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir.....	3

BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.1.1 Peneliti Terdahulu	5
2.2 Landasan Teori	8
2.2.1 Pengujian	8
2.2.2 <i>Usability</i>	9
2.2.3 Metode <i>Usability Testing</i>	11
2.2.4 <i>Be Pung Mobile Bank NTT</i>	11
2.2.5 SPSS	20
2.2.6 Skala Likert	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	22
3.1 Jenis penelitian	22
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	22
3.3 Subjek dan Objek Penelitian	22
3.3.1 Subjek Penelitian	22
3.3.2 Objek Penelitian	23
3.4 Populasi dan Sampel	23
3.5 Metodologi Penelitian	24
3.6 Instrumen Penelitian	24
3.7 Metode Pengumpulan Data	25

3.7.1 Kuesioner	25
3.7.2 Studi Kepustakaan	27
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	31
4.1 Data Penelitian	31
4.2 Analisis Uji Validitas	54
4.2.1 Uji Validitas Kemudahan(<i>learnability</i>)	59
4.2.2 Uji Validitas <i>efficiency</i>	60
4.2.3 Uji Validitas <i>Memorability</i>	61
4.2.4 Uji Validitas Kesalahan dan Keamanan (<i>Erros</i>).....	62
4.2.5 Uji Validitas Kepuasan (<i>Satisfaction</i>).....	63
4.2.6 Uji Reliabilitas	67
4.3 Analisis Hasil	69
4.3.1 <i>Usability Testing</i>	69
4.3.2 Analisis Persentase <i>Usability</i>	76
BAB V PENUTUP.....	81
5.1 Kesimpulan.....	81
5.2 Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan fitur <i>Be pung Mobile</i>	11
Gambar 2.2 Tampilan Halaman <i>LoginBe Pung Mobile</i> Bank NTT.....	13
Gambar 2.3 Tampilan Beranda <i>Be Pung Mobile</i> Bank NTT	14
Gambar 2.4 Tampilan Pengajuan Pinjaman di <i>Be Pung Mobile</i> Bank NTT	14
Gambar 2.5 Laman Tarik Tunai Tanpa Kartu di <i>Be Pung Mobile</i> Bank NTT	15
Gambar 2.6 Tampilan Daftar Transaksi di <i>Be Pung Mobile</i> Bank NTT	15
Gambar 2.7 Tampilan Ubah <i>Password</i> dan Pin di <i>Be Pung Mobile</i> Bank NTT...	16
Gambar 4.1 Diagram Jenis Kelamin Responden	31
Gambar 4.2 Diagram Usia Responden.....	32
Gambar 4.3 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 1	33
Gambar 4.4 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 2.....	34
Gambar 4.5 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 3.....	35
Gambar 4.6 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 4.....	36
Gambar 4.7 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 5.....	37
Gambar 4.8 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 6.....	38
Gambar 4.9 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 7.....	39
Gambar 4.10 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 8.....	39
Gambar 4.11 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 9.....	40
Gambar 4.12 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 10.....	41
Gambar 4.13 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 11	42
Gambar 4.14 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 12.....	43
Gambar 4.15 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 13.....	44

Gambar 4.16 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 14.....	45
Gambar 4.17 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 15.....	46
Gambar 4.18 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 16.....	47
Gambar 4.19 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 17.....	48
Gambar 4.20 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 18.....	49
Gambar 4.21 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 19.....	50
Gambar 4.22 Data jawaban responden pada kuesioner pernyataan 20.....	51
Gambar 4.23 Hasil perhitungan SPSS uji validitas <i>Learnability</i>	59
Gambar 4.24 Hasil perhitungan SPSS uji validitas <i>Efficiency</i>	60
Gambar 4.25 Hasil perhitungan SPSS uji validitas <i>Memorability</i>	61
Gambar 4.26 Hasil perhitungan SPSS uji validitas <i>Errors</i>	62
Gambar 4.27 Hasil perhitungan SPSS uji validitas <i>Satisfaction</i>	63
Gambar 4.28 Hasil perhitungan SPSS uji Reliabilitas.....	69

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu	6
Tabel 2.2 Fitur Pembayaran Lengkap	13
Tabel 2.3 Kriteria Pengukuran Skala Liter	21
Tabel 3.1 Variabel dan Pernyataan	28
Tabel 4.1 Data Hasil Kuesioner	52
Tabel 4.2 Tingkat Signifikan untuk Uji Dua Arah (r tabel).....	56
Tabel 4.3 Hasil Uji ValiditasKemudahan(<i>learnability</i>).....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Validitas <i>efficiency</i>	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas <i>Memorability</i>	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Validitas <i>Erros</i>	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Validitas <i>Satisfaction</i>	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Validitas.....	64
Tabel 4.9 <i>Reliability Statistics</i>	68
Tabel 4.10 Kriteria Pengukuran Skala Liter.....	69
Tabel 4.11 Rekap nilai <i>usability testing</i> variabel <i>Efficiency</i>	71
Tabel 4.12 Rekap nilai <i>usability testing</i> variabel <i>Memorability</i>	72
Tabel 4.13 Rekap nilai <i>usability testing</i> variabel <i>Errors</i>	73
Tabel 4.14 Rekap nilai <i>usability testing</i> variabel <i>Satisfaction</i>	74
Tabel 4.15 Presentase Nilai Kuesioner.....	75
Tabel 4.16 Hasil perhitungan skor dari setiap pernyataan pada kuesioner.....	75
Tabel 4.17 Hasil Rata-Rata Pengujian <i>Usability</i> pada Masing-masing Aspek...	78

ABSTRAK

Be Pung Mobile Bank NTT memberikan layanan kemudahan untuk melakukan beberapa transaksi online seperti saldo, transfer internal, transfer online, *virtual*, *Bi-Fast* dan pembelian pulsa. Aplikasi *Be Pung Mobile Banking* pun terdapat pada *smartphone* dengan OS Android dan IOS. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui tingkat usability dari aplikasi *Be Pung Mobile* Bank NTT. Evaluasi dilakukan berdasarkan persepsi pengguna dengan menggunakan metode *Usability Testing* dengan *USE Questionnaire*. Kuesioner mempunyai 5 faktor yaitu *Learnability*, *Efficiency*, *Memorability*, *Errors* dan *Satisfaction*. 5 faktor ini dijadikan sebagai variabel bebas (independen) untuk mengevaluasi tingkat *Usability* aplikasi *Be Pung Mobile* Bank NTT. Hasil penelitian menunjukkan Variabel *Learnability* memberikan kontribusi yang signifikan terhadap *Usability* *Be Pung Mobile* Bank NTT sebesar 79,62% , variabel *Efficiency* memberikan kontribusi terhadap usability *Be Pung Mobile* Bank NTT sebesar 80%, variabel *Memorability* memberikan kontribusi terhadap *Usability* *Be Pung Mobile* Bank NTT sebesar 78,98%, variabel *Errors* memberikan kontribusi terhadap *Usability* *Be Pung Mobile* Bank NTT sebesar 75,89% variabel *Satisfaction* memberikan kontribusi terhadap *Usability* *Be Pung Mobile* Bank NTT sebesar 81,45%.

Kata kunci: *Usability, Usability Testing, USE Questionnaire, Be Pung Mobile Bank NTT.*

ABSTRACT

Be Pung Mobile Bank NTT provides easy services for carrying out several online transactions such as balances, internal transfers, online transfers, virtual, Bi-Fast and credit purchases. The Be Pung Mobile Banking application is also available on smartphones with Android OS and iOS. The aim of this research is to determine the usability level of the Be Pung Mobile Bank NTT application. Evaluation is carried out based on user perceptions using the Usability Testing method with the USE Questionnaire. The questionnaire has 5 factors, namely Learnability, Efficiency, Memorability, Error and Satisfaction. These 5 factors are used as independent variables to evaluate the usability level of the Be Pung Mobile Bank NTT application. The results of the research show that the Learnability variable makes a significant contribution to the Usability of Be Pung Mobile Bank NTT by 79.62%, the Efficiency variable contributes to the usability of Be Pung Mobile Bank NTT by 80%, the Memorability variable contributes to the Usability of Be Pung Mobile Bank NTT by 78.98%, the Errors variable contributes to the Usability of Be Pung Mobile Bank NTT by 75.89%. The Satisfaction variable contributes to the Usability of Be Pung Mobile Bank NTT by 81.45%.

Keywords: *Usability, Usability Testing, USE Questionnaire, Be Pung Mobile Bank NTT*