



ANALISA USABILITY APLIKASI EMASDIGI SEBAGAI PERDAGANGAN EMAS ONLINE BERBASIS ANDROID

Deo Pradipta Putra Setyadi¹

¹ Program Studi Teknik Informatika, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Negeri Malang

Article Info:

Dikirim: 06 September 2019
Direvisi: 23 Oktober 2019
Diterima: 07 Desember 2019
Tersedia Online: 31 Desember 2019

Penulis Korespondensi:

Deo Pradipta Putra Setyadi
Program Studi Teknik Informatika,
Jurusan Teknik Informatika,
Universitas Negeri Malang, Malang,
Indonesia
Email: deopradipta@gmail.com

Abstrak: EmasDigi adalah sebuah aplikasi yang bergerak di bidang perdagangan emas secara online. EmasDigi memiliki fitur utama yaitu jual dan beli emas dengan pergerakan harga emas secara realtime. Aplikasi EmasDigi tersedia dalam bentuk aplikasi android dan iOS. Aplikasi ini memiliki beberapa kompetitor dengan usability yang berbeda-beda. Penelitian ini menggunakan pengumpulan data melalui metode kuesioner terhadap responden secara online. Hasil analisa dari usability ini diharapkan dapat memberikan ide pengembangan aplikasi dikemudian hari, sehingga kenyamanan pengguna dapat ditingkatkan. Pengujian melibatkan lima aspek usability yaitu learnability (kemudahan), efficiency (efisiensi), memorability (mudah diingat), errors (kesalahan dan keamanan) dan satisfaction (kepuasan pengguna). Penelitian menunjukkan bahwa nilai usability dari aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 memiliki presentase nilai 95.29%, sehingga aplikasi sudah memiliki usability yang sangat berguna.

Kata kunci: usability; aplikasi; android; emas; emasdigi.

Abstract: EmasDigi is an application that engages in online gold trading. EmasDigi has the main features of selling and buying gold at realtime gold prices. EmasDigi application is available in the form of android and iOS applications. This application has several competitors with different uses. This study uses data collection through a questionnaire method to respondents online. The results of this usability analysis are expected to provide future application development ideas, making it easier for users to improve. The test draws five aspects of usability: learningability, efficiency, memorability, errors and satisfaction. The research shows that the usability value of the EmasDigi application version 2.3.0 has a percentage value of 95.29%, so the application has very useful uses.

Keywords: usability; application; android; gold; emasdigi.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi selalu terbaharui sesuai dengan kebutuhan manusia dalam berbagai aspek kehidupan yang tidak ada habisnya. Salah satu teknologi yang kini hampir digunakan di seluruh dunia adalah internet. Keberadaan internet membuat seseorang dapat melakukan suatu transaksi secara *online*. Seperti halnya dalam berdagang, penjual dan pembeli melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertatap muka secara langsung dengan disertai tingkat keamanan yang memadai dalam bertransaksi. Salah satu contoh perdagangan saat ini yaitu perdagangan emas yang banyak digandrungi oleh masyarakat saat ini [1].

Saat ini perdagangan emas tidak saja terjadi dalam bentuk emas fisik. Namun, juga dalam bentuk emas digital. Selain untuk perdagangan, emas juga dapat dijadikan salah satu investasi yang masih sangat diminati hingga saat ini. Semakin berkembangnya zaman, maka hal ini pun harus diperlukan adaptasi agar dapat memudahkan manusia dalam melakukan aktivitas dengan disertai teknologi dalam bentuk aplikasi yang handal.

Dalam mencapai aplikasi yang handal dalam perdagangan emas secara *online*, dibutuhkan *usability* aplikasi yang tinggi atau berguna bagi user sistem agar dapat mewujudkan tujuan - tujuan awal dari pembuatan aplikasi tersebut. Untuk mengetahui tingkat atau nilai *usability* aplikasi tersebut, diperlukan pengujian *usability* dengan berbagai macam metode melalui kuesioner yang ditujukan pada pengguna aplikasi [2]. Dengan demikian, dapat diketahui seberapa besar tingkat *usability* dari aplikasi tersebut.

1.1 EmasDigi

EmasDigi merupakan aplikasi yang melayani perdagangan emas secara online. EmasDigi hanya dirilis dalam bentuk android dan iOS. Aplikasi ini menawarkan beberapa fitur seperti jual emas, beli emas, cicilan emas dan transfer emas antar pengguna dalam bentuk emas digital. Selain sebagai tempat jual beli emas digital, aplikasi ini juga dapat dimanfaatkan untuk investasi.

EmasDigi memiliki beberapa fitur yang memudahkan pengguna untuk mencapai tujuan dari penggunaan aplikasi. EmasDigi memiliki beberapa fitur utama sebagai berikut:

- 1) Beli emas, pengguna dapat membeli emas dengan minimal 0,01 gram dalam bentuk digital dan mengikuti harga beli emas secara realtime.
- 2) Jual emas, pengguna dapat menjual emas yang sebelumnya telah di beli dalam aplikasi dengan minimal 0,01 gram dalam bentuk digital dan mengikuti harga jual emas secara realtime.
- 3) Cicil emas, pengguna dapat mengajukan pembelian cicilan emas dengan cara mencicil dengan minimal emas 5 gram dan maksimal 500 gram. Pengguna dapat mencicil emas dalam jangka waktu 6 bulan hingga 36 bulan.
- 4) Ambil emas, pengguna dapat menukarkan emas digital dalam bentuk emas fisik dengan minimum penukaran emas sebesar 5 gram. Emas dapat diantarkan ke alamat pengguna atau mengambil emas di merchant EmasDigi.
- 5) Temanku, pengguna dapat mencari teman yang juga menjadi pengguna EmasDigi lainnya. Dapat kirim atau tagih emas ke sesama pengguna.
- 6) Validasi akun, pengguna harus melakukan validasi akun dengan mengupload KTP, foto diri beserta data diri sebelum melakukan transaksi jual beli emas.

1.2 Usability

Usability merupakan suatu kemudahan dalam hubungan antara pengguna dan kemampuan sistem yang interaktif. [1]. Sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tersaji dapat berguna bagi pengguna. Usability merupakan salah satu bidang ilmu dari HCI (Human Computer Interaction). Usability berasal dari kata dasar usable yang memiliki arti dapat dipergunakan dengan baik. Ciri - ciri yang dimiliki oleh usability seperti berguna, efisien, efektif, kemudahan, kepuasan pengguna dan aksesibilitas [2].

Menurut Joseph Dumas dan Janice Redish (1999), usability memiliki acuan terhadap bagaimana pengguna dapat mempelajari serta mengoperasikan aplikasi untuk mencapai tujuan dan kepuasan dari pengguna dalam konteks tertentu [3]. Menurut International Organization for Standardization (1998), usability merupakan tingkatan sebuah produk yang dapat dijadikan oleh beberapa pengguna untuk memperoleh tujuan tertentu dengan efektifitas sebagai penilaian pengguna mencapai tujuan yang baik, efisien sebagai penilaian sumber daya yang dapat dimanfaatkan dengan baik dan serta tingkat kepuasan tentang penggunaan sistem pada konteks penggunaan sistem [4].

Menurut Badre (2002) memaparkan definisi tentang pengujian usability untuk mengukur efisiensi, kemudahan pembelajaran, serta kemampuan dalam mengingat suatu interaksi tanpa menemui kendala atau kesalahan [5]. Menurut Dix et. al. (2004) pada [6] menjelaskan definisi usability adalah sistem yang bisa membantu penggunaannya dalam menyelesaikan suatu permasalahan merupakan sistem yang berguna (useful), dapat digunakan (useable) dan dapat digunakan (used).

Menurut Palmer (2002) pada [6] mendefinisikan usability diukur menggunakan atribut atau komponen seperti: waktu unduhan, navigabilitas, interaktifitas, responsifitas dan konten yang berkualitas. Menurut Jacob Nielsen (1993) terdapat lima aspek yang harus dipenuhi dalam pengujian usability untuk mengetahui nilai dari aplikasi yaitu learnability, efficiency, memorability, errors dan satisfaction [7].

Untuk mengetahui penilaian mengenai usability pada suatu sistem, maka dilakukan sebuah pengujian usability (usability testing) untuk mengetahui tingkat kemampuan interaksi antara pengguna dan sistem yang terdiri atas beberapa aspek.

1.3 Komponen Usability

Berkaitan dengan tiga aspek usability yang dimiliki oleh ISO 9241-11 [4], bahwa mempunyai definisi sebagai berikut:

- 1) Effectiveness (Efektifitas), seberapa berpengaruh sistem dalam membantu pengguna untuk menyelesaikan tugas yang dikerjakan. Jika tujuan yang ingin dicapai adalah untuk secara akurat menghasilkan dua halaman dengan format tertentu, maka dapat dipastikan akurasi dapat ditentukan berdasarkan kesalahan ejaan maupun kesalahan penulisan format yang sudah ditentukan serta kelengkapan dari banyak kata file yang dituliskan pada sumber file.
- 2) Efficiency (Efisiensi), seberapa berpengaruh tingkat efektifitas dalam mencapai tujuan, serta berkaitan dengan sumber daya. Seperti contoh manusia memiliki efisiensi yang dapat diukur melalui efektifitas dengan usahanya dan efisiensi ekonomi dibagi dengan biaya.
- 3) Satisfaction (Kepuasan), seberapa berpengaruh tingkat kebebasan pengguna dari ketidaknyamanan. Kepuasan pengguna dapat dihitung berdasarkan penilaian subjektif pada skala. Seperti contoh pengguna tidak nyaman dalam penggunaan aplikasi, kepuasan dalam menggunakan aplikasi serta tujuan usability tertentu yang telah disesuaikan kebutuhannya.

Jacob Nielson (1993) mendefinisikan lima aspek atau komponen usability sebagai berikut:

- 1) Learnability (kemudahan), kecepatan pengguna dalam menguasai, memahami dan menjalankan fungsi dari sistem. Sehingga keinginan dari pengguna akan didapatkan dengan mudah.
- 2) Efficiency (efisiensi), sebagai sumber daya yang dihasilkan sehingga pengguna dengan tepat melakukan tujuannya serta kelengkapannya dengan cepat.
- 3) Memorability (mudah diingat), kemampuan pengguna untuk mengingat hal-hal yang telah dipelajari dari aplikasi dalam waktu tertentu dengan catatan letak dari menu tetap seperti semula. Semakin sering tampilan sistem berubah, semakin tidak valid penilaian aspek yang ini.
- 4) Errors (kesalahan dan keamanan), kesalahanpahaman yang tidak dipahami oleh pengguna dengan apa yang dikerjakan oleh sistem dan adanya fungsi dari sistem yang tidak dapat diakses.
- 5) Satisfaction (kepuasan), hal yang sangat diinginkan oleh pengguna ketika menggunakan aplikasi. Sikap positif terhadap penggunaan aplikasi dengan sistem yang telah tersedia.

Tabel 1 menunjukkan perbandingan antara kriteria pengukuran usability yang diusulkan oleh Nielson (1992), ISO 9241-11 (1998) dan Badre (2002).

Tabel 1. Kriteria pengukuran usability nielson, ISO 9241-11 dan badre

No	Kriteria	Nielson (1993)	ISO 9241-11 (1998)	Badre (2002)
1	Efektifitas		✓	
2	Efisiensi	✓	✓	✓
3	Learnability	✓		✓
4	Memorability	✓		✓
5	Kesalahan	✓		
6	Kepuasan	✓	✓	

Penelitian ini dilakukan berdasarkan pendekatan kuantitatif. Suatu pendekatan penelitian yang dapat diolah dan disajikan datanya dengan menggunakan perhitungan statistika berupa angka - angka ataupun skor. Sehingga dalam penelitian ini dapat mengambil keputusan secara objektif.

Tujuan dari pengujian usability aplikasi adalah untuk menunjukkan bahwa aplikasi yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan daripada pengguna itu sendiri [8]. Dengan menggunakan pengujian usability kepada pengguna secara tepat, maka pengembang aplikasi dapat lebih mudah untuk melakukan pembaharuan pada versi aplikasi berikutnya akan sesuai dengan apa yang diinginkan dan yang tidak diinginkan oleh pengguna. Oleh karenanya, hubungan antara sebuah aplikasi dan usability merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan.

Hasil dari penelitian dengan pengujian usability ini akan memberikan masukan kepada pengembang aplikasi sesegera mungkin. Utamanya ketika aplikasi EmasDigi, yang aplikasinya dibahas pada penelitian ini. Hal tersebut menjadi ide atau gagasan dari pembuatan penelitian ini dengan mengangkat permasalahan penelitian ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Objek penelitian analisa usability merupakan aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 yang diperbaharui terakhir pada tanggal 18 Maret 2019. Sampel dari penelitian ini melibatkan responden dari berbagai karakteristik yang kemudian responden yang tidak memenuhi kualifikasi akan disisihkan. Kualifikasi yang diberlakukan antara lain responden yang pernah menggunakan atau memiliki aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 dengan minimal usia dari responden adalah 18 tahun. Pengumpulan data mendapatkan jawaban kuesioner dari 10 responden. Tabel 2 menunjukkan profil dan karakteristik dari responden.

Tabel 2. Profil dan karakteristik responden

Memiliki atau pernah memiliki aplikasi EmasDigi 2.3.0		Usia			
Tidak	Ya	<18	18-25	26-40	>40
7	3	1	8	0	1

Berdasarkan profil dan karakteristik responden, diketahui bahwa 3 dari 10 responden yang mengisi kuesioner memiliki atau pernah memiliki aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 dengan usia responden dominan pada range 18 hingga 25 tahun.

Dari 10 responden yang mengisi kuesioner, hanya didapatkan 3 responden yang lolos kualifikasi untuk mengukur usability dari aplikasi EmasDigi versi 2.3.0. Sehingga kuesioner yang diisi oleh responden yang belum pernah memiliki aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 atau responden yang belum berusia 18 tahun maka otomatis jawaban dari kuesioner akan diabaikan, tidak akan masuk dalam perhitungan pengujian usability aplikasi.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan penyebaran angket atau kuesioner dengan menggunakan "Google Form" secara online yang disebarkan ke media sosial. Kuesioner menjadi interumen yang utama dalam penelitian ini. Skala likert digunakan pada kuesioner ini untuk menentukan bobot dari setiap jawaban dengan lima opsi jawaban antara lain sangat setuju, setuju, netral (tidak memutuskan), tidak setuju dan sangat tidak setuju (Likert 1932) [9].

Skala Likert sering digunakan dalam skala penilaian dikarenakan dapat memberi nilai terhadap suatu pertanyaan [10]. Dengan menggunakan Skala Likert, jawaban yang sebelumnya dalam bentuk radio button akan dikonversi menjadi sebuah bobot atau nilai seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Bobot Jawaban

Indeks	SS	S	N	TS	STS
Pernataan Positif	5	4	3	2	1
Pernyataan Negatif	1	2	3	4	5

Catatan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

N : Normal

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Pilihan jawaban dari kuesioner terdapat 5 pilihan yaitu : Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS). Jika terdapat pernyataan negatif, maka SS akan menghasilkan nilai 1 dan STS menghasilkan nilai 5. Sebaliknya, jika terdapat pernyataan positif, maka SS akan bernilai 5 dan STS bernilai 1. Untuk menghitung nilai usability dari masing - masing aspek dari jawaban kuesioner tersebut dapat menggunakan persamaan sebagai berikut.

$$\bar{x} = \frac{x_1 + x_2 + \dots + x_n}{n} \quad (1)$$

Rumus (1) memiliki bentuk notasi sigma seperti berikut.

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n} \quad (2)$$

Catatan:

\bar{x} : Rata-rata

x : Jumlah bobot

n : Total bobot keseluruhan

Mengacu pada rumus (1) atau rumus (2), maka nilai x merupakan jumlah bobot dari jawaban kuesioner masing-masing aspek dan nilai n merupakan total bobot keseluruhan yang akan bernilai lima dari setiap satu pertanyaan kuesioner. Untuk keseluruhan nilai usability dari aplikasi, maka lakukan perhitungan yang sama dengan rumus (1). Namun, perhitungan untuk nilai usability melibatkan seluruh jawaban kuesioner tanpa mengacu pada aspek - aspek tertentu. Sehingga nilai n akan bernilai tetap, banyaknya pertanyaan dikalikan dengan lima. Kemudian nilai usability dari aplikasi akan menghasilkan klasifikasi aplikasi sangat tidak layak, tidak layak, cukup, baik dan sangat baik sesuai pada Tabel 4.

Tabel 4. Klasifikasi usability

<i>Skala</i>	<i>Klasifikasi</i>
< 1.00	<i>Sangat Tidak Layak</i>
1.00 – 1.99	<i>Tidak Layak</i>
2.00 – 2.99	<i>Cukup</i>
3.00 – 3.00	<i>Baik</i>
≥ 4.0	<i>Sangat Baik</i>

Tabel 5 menunjukkan daftar pertanyaan kuesioner serta pembagian aspek usability aplikasi dari setiap pertanyaan pada kuesioner yang diajukan. Kuesioner memiliki 15 pertanyaan yang berbeda dan setiap pertanyaan dapat memiliki lebih dari satu aspek usability.

Tabel 5. Plot aspek usability

<i>Indeks</i>	<i>No</i>	<i>Pertanyaan</i>	<i>L</i>	<i>E</i>	<i>M</i>	<i>E₂</i>	<i>S</i>
Aspek Sistem	1	Aplikasi mudah dijalankan	✓	✓	✓		✓
	2	Aplikasi memiliki logo yang mudah dikenali	✓				
	3	Aplikasi memiliki tampilan mudah dikenali	✓	✓	✓		✓
	4	Aplikasi memiliki warna yang nyaman dilihat dan tidak membosankan	✓	✓	✓	✓	✓
	5	Aplikasi memiliki waktu loading yang lama	✓	✓	✓	✓	✓
	6	Aplikasi ini tidak penting buat Anda					✓
	7	Aplikasi ini merupakan aplikasi utama dari aplikasi serupa					✓
Aspek Pengguna	1	Aplikasi memiliki menu yang mudah dikenali	✓	✓	✓		✓
	2	Aplikasi memiliki bahasa yang mudah dipahami	✓	✓	✓		✓
	3	Aplikasi memiliki simbol - simbol yang mudah dipahami	✓	✓	✓	✓	✓
	4	Aplikasi memiliki akses informasi terjamin keamanannya	✓	✓	✓	✓	✓
	5	Aplikasi memiliki fitur - fitur yang mudah dipahami dan digunakan	✓	✓	✓	✓	✓
Aspek Interaksi	1	Dalam aplikasi susah menemukan fitur Cari Toko Emas untuk mengambil emas fisik	✓		✓	✓	✓
	2	Dalam aplikasi memiliki informasi harga emas yang mudah dipahami	✓	✓			✓
	3	Dalam aplikasi mudah melakukan tagih emas kepada pengguna lain dengan mudah	✓	✓	✓	✓	✓
	4	Dalam aplikasi memiliki transaksi pembayaran yang tersedia dan mudah	✓	✓	✓	✓	✓
	5	Dalam aplikasi mudah dalam melakukan topup dari beberapa mitra	✓	✓			✓

Catatan:

L : *Learnability (kemudahan)*

E : *Efficiency (efisiensi)*

M : *Memorability (mudah diingat)*

E₂ : *Errors (kesalahan dan kemandan)*

S : *Satisfaction (kepuasan pengguna)*

Dalam penelitian ini menggunakan acuan pengukuran usability yang diterapkan oleh Jacob Nielson. Metode pengukuran usability tersebut dipilih karena ingin lebih mengetahui secara detail dari masing - masing kriteria seperti efisiensi, learnability, memorability, kesalahan dan kepuasan pengguna pada aplikasi EmasDigi versi 2.3.0.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengumpulan 3 jawaban kuesioner dari responden menghasilkan rekap perhitungan untuk mengetahui rata-rata dari nilai aspek usability dan nilai usability dari aplikasi. Berdasarkan hasil rekap kuesioner tentang usability tersebut, maka diperoleh rekap nilai yang ditunjukkan pada Tabel 6.

3.1 Hasil Penilaian Pengujian Usability

Tabel 6. Rekap nilai evaluasi usability

<i>Indeks</i>	<i>No</i>	<i>Pertanyaan</i>	<i>Nilai Evaluasi</i>	<i>Presentase</i>
Aspek Sistem	1	Aplikasi mudah dijalankan	4.67	93.33%
	2	Aplikasi memiliki logo yang mudah dikenali	5	100%
	3	Aplikasi memiliki tampilan mudah dikenali	5	100%
	4	Aplikasi memiliki warna yang nyaman dilihat dan tidak membosankan	4.67	93.33%
	5	Aplikasi memiliki waktu loading yang lama	3.5	70%
	6	Aplikasi ini tidak penting buat Anda	3.5	70%
	7	Aplikasi ini merupakan aplikasi utama dari aplikasi serupa	5	100%
Aspek Pengguna	1	Aplikasi memiliki menu yang mudah dikenali	5	100%
	2	Aplikasi memiliki bahasa yang mudah dipahami	5	100%
	3	Aplikasi memiliki simbol - simbol yang mudah dipahami	5	100%
	4	Aplikasi memiliki akses informasi terjamin keamanannya	5	100%
	5	Aplikasi memiliki fitur - fitur yang mudah dipahami dan digunakan	5	100%
Aspek Interaksi	1	Dalam aplikasi susah menemukan fitur Cari Toko Emas untuk mengambil emas fisik	4.67	93.33%
	2	Dalam aplikasi memiliki informasi harga emas yang mudah dipahami	5	100%
	3	Dalam aplikasi mudah melakukan tagih emas kepada pengguna lain dengan mudah	5	100%
	4	Dalam aplikasi memiliki transaksi pembayaran yang tersedia dan mudah	5	100%
	5	Dalam aplikasi mudah dalam melakukan topup dari beberapa mitra	5	100%

3.2 Analisa Data Setiap Aspek

Seluruh pertanyaan tersebut dihitung menggunakan rumus (1) pada Tabel 7 ke dalam lima aspek usability dengan plot yang sudah ditentukan pada Tabel 5.

Tabel 7. Nilai evaluasi aspek usability

<i>No</i>	<i>Aspek</i>	<i>Nilai</i>	<i>Presentase</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>Learnability</i>	4.83	96.67%	Sangat Baik
2	<i>Efficiency</i>	4.83	96.67%	Sangat Baik
3	<i>Memoriability</i>	4.79	95.83%	Sangat Baik
4	<i>Errors</i>	4.73	94.59%	Sangat Baik
5	<i>Satisfaction</i>	4.75	95%	Sangat Baik

Berdasarkan pengujian usability yang dilakukan pada masing-masing aspek dari seluruh aspek usability seperti learnability, efficiency, memoriability, errors, dan satisfaction menunjukkan hasil yang sangat baik. Berdasarkan jawaban responden dari pengujian usability aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 pada Tabel 7, dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Nilai pengukuran untuk aspek learnability adalah 4.83 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi EmasDigi sangat mudah untuk dipelajari.
- 2) Nilai pengukuran untuk aspek efficiency adalah 4.83 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi EmasDigi sangat efisien.
- 3) Nilai pengukuran untuk aspek memoriability adalah 4.79 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi EmasDigi sangat mudah diingat oleh pengguna.
- 4) Nilai pengukuran untuk aspek errors adalah 4.73 dari 5. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat error pada aplikasi EmasDigi.

- 5) Nilai pengukuran untuk aspek satisfaction adalah 4.5 dari 5. Hal ini menunjukkan aplikasi EmasDigi sangat memuaskan pengguna.

3.3 Analisa Data Usability

Berdasarkan penggabungan dari nilai setiap aspek usability pada pengujian, maka aplikasi EmasDigi versi 2.3.0 memiliki nilai sebesar 4.76 dari 5 seperti yang disajikan pada Tabel 8.

Tabel 8. Nilai evaluasi usability

Aspek	Nilai Evaluasi	Presentase	Keterangan
Usability	4.76	95.29%	Sangat Baik

Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini termasuk dalam aplikasi yang memiliki kriteria usability yang sangat baik bagi penggunanya.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisa dan pembahasan penelitian dengan judul “Analisa Usability Aplikasi EmasDigi Sebagai Pedagangan Emas Online Berbasis Android”, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penelitian menunjukkan bahwa aspek learnability memiliki presentase nilai 96.67%, menandakan bahwa aspek learnability dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 sangat baik.
- 2) Penelitian menunjukkan bahwa aspek efficiency memiliki presentase nilai 96.67%, menandakan bahwa aspek learnability dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 sangat baik.
- 3) Penelitian menunjukkan bahwa aspek memoriability memiliki presentase nilai 95.83%, menandakan bahwa aspek learnability dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 sangat baik.
- 4) Penelitian menunjukkan bahwa aspek errors memiliki presentase nilai 94.59%, menandakan bahwa aspek learnability dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 sangat baik.
- 5) Penelitian menunjukkan bahwa aspek satisfaction memiliki presentase nilai 95%, menandakan bahwa aspek learnability dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 sangat baik.
- 6) Presentase nilai keseluruhan aspek dari aplikasi EmasDigi berbasis android versi 2.3.0 adalah 95.29%, sehingga aplikasi sudah dapat dikatakan sangat baik dalam aspek usability.
- 7) Dengan tidak sempurnanya nilai yang tercapai, maka diharapkan pengembangan sistem akan terus dilakukan untuk meningkatkan nilai usability yang lebih tinggi untuk aplikasi EmasDigi versi selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugeng, A., 2012. Analisis Prinsip Ekonomi Islam Terhadap Operasional Produk Investasi Emas Pada Perbankan Syariah X. La_Riba: *Jurnal Ekonomi Islam*, 6(2), pp.161-177.
- [2] Sastramihardja, H.S., 1999. Perancangan Kerja dalam Perangkat Lunak, Interaktif. *Jurnal Informatika*, pp.13-16.
- [3] Sya'roni, M.I., Kharisma, A.P. and Amalia, F., 2017. Perbandingan Hasil Metode Evaluasi Usability Antara Heuristic Evaluation dengan Think Aloud pada kasus Web FILKOM APPS untuk Mahasiswa. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer e-ISSN*, 2548, p.964X.
- [4] Dumas, J.S. and Redish, J.C., 1994. A Practical Guide to Usability Testing, Revised Edition. Oregon.
- [5] Iso, W., 1998. 9241-11. Ergonomic requirements for office work with visual display terminals (VDTs). The international organization for standardization, 45(9).
- [6] Hidayat, W., Ranius, A.Y. and Ependi, U., 2014. Penerapan Metode Usability Testing Pada Evaluasi Situs Web Pemerintahan Kota Prabumulih. *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*.
- [7] Munaiseche, C.P., 2012. Pengujian Web Aplikasi DSS Berdasarkan pada Aspek Usability. *ORBITH*, 8(2), pp.63-68.
- [8] Nielsen, J. and Levy, J., 1994. Measuring usability: preference vs. performance. *Communications of the ACM*, 37(4), pp.66-76. Forza, C., A. Vinelli, and R. Filippini, 1993. “Telecommunication services for quick response in the textile-apparel industry”, *Proceedings of the 1st International Symposium on Logistics*, The University of Nottingham, pp. 119-26
- [9] Nurhadryani, Y., Sianturi, S.K., Hermadi, I. and Khotimah, H., 2013. Pengujian usability untuk meningkatkan antarmuka aplikasi mobile. *Jurnal Ilmu Komputer dan Agri-Informatika*, 2(2), pp.83-93.
- [10] Likert, R., 1932. A technique for the measurement of attitudes. *Archives of psychology*.

- [11] Maryuliana, M., Subroto, I.M.I. and Haviana, S.F.C., 2016. Sistem informasi angket pengukuran skala kebutuhan materi pembelajaran tambahan sebagai pendukung pengambilan keputusan di sekolah menengah atas menggunakan skala Likert. *TRANSISTOR Elektro dan Informatika*, 1(1), pp.1-12