

**ANALISIS PERBANDINGAN KUALITAS *USER EXPERIENCE* PLATFORM  
E-WALLET OVO DAN DANA MENGGUNAKAN METODE *UX HONEYCOMB*  
DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS MAHASISWA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN)**



**IDIL ARFANDI  
H071201053**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2025**

**ANALISIS PERBANDINGAN KUALITAS *USER EXPERIENCE* PLATFORM  
E-WALLET OVO DAN DANA MENGGUNAKAN METODE *UX HONEYCOMB*  
DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS MAHASISWA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN)**

**IDIL ARFANDI  
H071201053**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2025**

**ANALISIS PERBANDINGAN KUALITAS *USER EXPERIENCE* PLATFORM  
E-WALLET OVO DAN DANA MENGGUNAKAN METODE *UX HONEYCOMB*  
DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS MAHASISWA  
UNIVERSITAS HASANUDDIN)**

**IDIL ARFANDI  
H071201053**

Skripsi

sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Sistem Informasi

pada

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
DEPARTEMEN MATEMATIKA  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2025**

## SKRIPSI

# ANALISIS PERBANDINGAN KUALITAS *USER EXPERIENCE* PLATFORM E-WALLET OVO DAN DANA MENGGUNAKAN METODE *UX HONEYCOMB* DAN *SYSTEM USABILITY SCALE* (STUDI KASUS MAHASISWA UNIVERSITAS HASANUDDIN)

IDIL ARFANDI  
H071201053

Skripsi,

telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Sistem Informasi pada....  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan

pada

Program Studi Sistem Informasi  
Departemen Matematika  
Fakultas Matematika dan Pengetahuan Alam  
Universitas Hasanuddin  
Makassar

Mengesahkan:  
Pembimbing Tugas Akhir,

Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.  
NIP 197601022002121001

Mengetahui:  
Ketua Program Studi

Prof. Drs. Jeffry Kusuma, Ph.D.  
NIP 1964111219870310002



## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "*Analisis Perbandingan Kualitas User Experience Platform E-Wallet Ovo Dan Dana Menggunakan Metode Ux Honeycomb Dan System Usability Scale (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanuddin)*" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing (Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.). Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apa pun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam Daftar Pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 30 Juni 2025



  
IDIL ARFANDI  
H071201053

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada peneliti sehingga mampu menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “Analisis Perbandingan Kualitas *User Experience* Platform *E-Wallet* Ovo Dan Dana Menggunakan Metode *Ux Honeycomb* Dan *System Usability Scale* (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanuddin)” sebagai syarat dalam meraih gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan alam Universitas Hasanuddin. Penyelesaian tugas akhir ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang tua dan mereka yang istimewa bagi penulis yaitu Ayahanda M Takbir dan Ibunda Nurani yang telah mendidik dan membesarkan penulis, memberikan doa dan motivasi kepada penulis, serta memberikan banyak hal sehingga penulis bisa sampai pada detik ini. Tidak lupa juga penulis sampaikan terima kasih kepada saudara M Nasrullah yang memberikan dukungan kepada penulis sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Hendra, S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing utama penulis yang senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengajari penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
2. Bapak Dr. Eng Supri Bin Hj Amir, S.Si., M.Eng. selaku dosen penguji pertama penulis yang senantiasa memberikan waktunya untuk memberikan saran serta motivasi kepada penulis dalam penulisan tugas akhir ini.
3. Bapak Edy Saputra Rusdi, S.Si., M.Si., selaku dosen penguji kedua penulis sekaligus dosen penasihat akademik penulis yang senantiasa memberikan nasihat kepada penulis dalam penulisan tugas akhir ini maupun dalam perjalanan akademik penulis.
4. Sahabat-sahabat sejurusan Sistem Informasi penulis, Nardianti Puspita Sary, Muh Resky Fadil, Muhammad Ghazy Alghifari, Adi Indra Muliani, Andika Ilham Sinau, Ahmad Hamsa Patuneri, Muhammad Ilham, Irfan Nurhadi, Rahmaliyah Kadir, Iza, Wiwit Ramadhani. Selaku pendukung dan pemberi bantuan serta motivasi kepada penulis dalam melaksanakan perkuliahan dan tugas akhir ini.
5. Saudara penulis Ulil Abrar yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan moril kepada penulis dalam menjalankan proses perkuliahan.
6. Senior dan Kakak bagi penulis Muhammad Alif, Akbar Lewa Agung, Usama Bin Ayatullah, Muhammad Alfian, Adrian Taufan, Rahmat Marzuki, Rahmat Ageng, Muh Ferdiansyah, Haikal Hasrat, Muhammad Reza, Isal Zulkarnain, Ainun Lutfi dan Abdul Jalil Saleh. Selaku pemberi cerita dan motivasi bagi penulis dalam menjalankan hari-hari penulis di kampus ini.

7. Saudara seperjuangan KMF MIPA 20 penulis Muhammad Adil Paturungi, Emha Ismauliddin, Andi Muhammad Iskar, dan Izzul Haq. Yang telah kebersamai dan selalu ada bagi penulis dari mahasiswa baru sampai saat ini.

8. Teman-teman seperjuangan Sistem Informasi 2020 yang senantiasa memberikan bantuan dan dukungan moril kepada penulis, serta memberikan momen selama masa studi penulis.

9. Seluruh teman Hori 20 nta! dan teman Pengurus BE Himatika Periode 2023- 2024 yang selalu membantu serta memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan dan berorganisasi.

10. Seluruh teman MIPA 2020 dan teman Pengurus BEM FMIPA Unhas Periode 2022- 2023 yang selalu membantu serta memberikan banyak ilmu dan pengalaman selama proses perkuliahan dan berorganisasi.

11. Saudara/i dan Adik bagi penulis yaitu, Adik MIPA 2021, MATRIKS 21, RIIL 22, MIPA 2022 , MIPA 2023, PRIME 23, RADIAN 24, yang senantiasa memberi semangat dan kebersamai serta memberi bantuan didalam menjalani hari-hari di kampus.

11. Pemilik nim F031201049 yang senantiasa berada disisi penulis kemarin dan mendorong penulis agar tetap bersemangat dalam menjalani pendidikan dari sekolah menengah hingga perkuliahan kemarin.

12. Apresiasi yang sebesar-besarnya saya ucapkan terhadap diri pribadi penulis Idil Arfandi yang tetap bersemangat dan tetap bertahan hingga penulisan tugas akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, sehingga segala bentuk saran dan kritik yang membangun dalam penulisan tugas akhir ini akan selalu diterima dengan baik. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam bidang ilmu yang saya tekuni. Aamiin

## ABSTRAK

Idil Arfandi. Analisis Perbandingan Kualitas *User Experience* Platform *E-Wallet* Ovo Dan Dana Menggunakan Metode *Ux Honeycomb* Dan *System Usability Scale* (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanuddin) (Dibimbing Oleh Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.)

Penelitian memiliki **tujuan** untuk menganalisis dan membandingkan kualitas pengalaman pengguna (user experience) dari dua platform e-wallet populer di Indonesia, yaitu OVO dan DANA. Penelitian ini menggunakan **metode** UX Honeycomb dan System Usability Scale (SUS). Metode UX Honeycomb digunakan untuk mengevaluasi enam aspek utama pengalaman pengguna: useful, usable, desirable, findable, accessible, dan credible. Sementara itu, metode SUS digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan sistem dari sudut pandang pengguna. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Hasanuddin yang aktif menggunakan kedua platform tersebut. **Hasil** penelitian menunjukkan bahwa baik OVO maupun DANA memiliki tingkat usability yang tergolong baik berdasarkan skor SUS. Namun, terdapat perbedaan penilaian pada beberapa dimensi UX Honeycomb, di mana DANA memperoleh skor lebih tinggi dalam aspek credibility dan findability, sedangkan OVO unggul pada aspek usability dan desirability. Temuan ini dapat menjadi **saran** bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengguna serta sebagai referensi bagi pengguna dalam memilih platform e-wallet yang sesuai dengan preferensi mereka.

**Kata Kunci:** *User Experience, UX Honeycomb, System Usability Scale, e-wallet, OVO, DANA*



## ABSTRACT

Idil Arfandi. Analisis Perbandingan Kualitas *User Experience* Platform *E-Wallet* Ovo Dan Dana Menggunakan Metode *Ux Honeycomb* Dan *System Usability Scale* (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanuddin) (Dibimbing Oleh Dr. Hendra, S.Si., M.Kom.)

This study aims to analyze and compare the quality of user experience between two popular e-wallet platforms in Indonesia, OVO and DANA, using the UX Honeycomb method and the System Usability Scale (SUS). The UX Honeycomb method evaluates six key aspects of user experience: useful, usable, desirable, findable, accessible, and credible. Meanwhile, the SUS method measures system usability from the users' perspective. The respondents in this study were students of Hasanuddin University who actively use both platforms. The results indicate that both OVO and DANA exhibit good usability levels based on SUS scores. However, differences were found in several UX Honeycomb dimensions. DANA scored higher in credibility and findability, while OVO performed better in usability and desirability. These findings provide valuable insights for app developers to enhance user experience quality and serve as a reference for users in choosing an e-wallet platform that suits their preferences.

**Keywords:** *User Experience, UX Honeycomb, System Usability Scale, e-wallet, OVO, DANA*

## DAFTAR ISI

|                                                      |                                     |
|------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| HALAMAN JUDUL .....                                  | i                                   |
| HALAMAN PENGANTAR .....                              | ii                                  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                              | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....                    | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| UCAPAN TERIMA KASIH .....                            | v                                   |
| ABSTRAK .....                                        | vii                                 |
| ABSTRACT .....                                       | viii                                |
| DAFTAR ISI .....                                     | ix                                  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                  | xi                                  |
| DAFTAR TABEL.....                                    | xii                                 |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                 | xiii                                |
| BAB I PENDAHULUAN .....                              | 1                                   |
| 1.1 Latar Belakang .....                             | 1                                   |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                             | 4                                   |
| 1.3 Tujuan dan Manfaat.....                          | 4                                   |
| 1.4 Batasan Masalah.....                             | 4                                   |
| 1.5 Penelitian Terkait.....                          | 5                                   |
| 1.6 Landasan Teori .....                             | 6                                   |
| 1.6.1 Dompet Digital ( <i>E-wallet</i> ).....        | 6                                   |
| 1.6.2 Macam-Macam Uang Elektronik.....               | 7                                   |
| 1.6.3 <i>E-wallet</i> OVO .....                      | 7                                   |
| 1.6.4 <i>E-wallet</i> DANA .....                     | 9                                   |
| 1.6.5 <i>User experience (UX)</i> .....              | 10                                  |
| 1.6.6 Metode <i>UX Honeycomb</i> .....               | 10                                  |
| 1.6.7 <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....      | 11                                  |
| BAB II METODE PENELITIAN .....                       | 13                                  |
| 2.1 Tahapan Penelitian.....                          | 13                                  |
| 2.2 <i>Design Science Research Methodology</i> ..... | 14                                  |
| 2.3 Waktu dan Lokasi Penelitian.....                 | 15                                  |
| 2.4 Populasi dan Sampel.....                         | 16                                  |
| 2.5 Variabel Penelitian.....                         | 16                                  |
| 2.6 Instrumen Penelitian.....                        | 19                                  |
| 2.6.1 Kuesioner .....                                | 19                                  |

|                                                                                     |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.6.2 Skala Pengukuran.....                                                         | 20 |
| 2.6.3 Google Form.....                                                              | 21 |
| 2.6.4 Statistical Package for the Social Sciences (SPSS).....                       | 21 |
| 2.7 Teknik Analisis Data.....                                                       | 21 |
| 2.7.1 Uji Reliabilitas .....                                                        | 22 |
| 2.7.2 Analisis Kepuasan Pengguna.....                                               | 22 |
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN .....                                                  | 25 |
| 3.1 Hasil Analisis Demografi.....                                                   | 25 |
| 3.2 Uji Reliabilitas.....                                                           | 28 |
| 3.3 Analisis Skor System Usability Scale (SUS).....                                 | 29 |
| 3.3.1 Analisis Skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) OVO .....                   | 29 |
| 3.3.2 Analisis Skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) DANA .....                  | 31 |
| 3.4 Evaluasi Skor <i>System Usability Scale</i> (SUS) OVO dan DANA .....            | 32 |
| 3.4.1 Evaluasi Percentile rank <i>System Usability Scale</i> (SUS) OVO dan DANA ... | 32 |
| 3.5 Evaluasi Metode Honeycomb OVO dan DANA .....                                    | 35 |
| 3.5.1 Perhitungan Metode <i>UX Honeycomb</i> OVO .....                              | 35 |
| 3.5.2 Perhitungan Metode <i>UX Honeycomb</i> DANA .....                             | 37 |
| 3.6 Rekomendasi Platform DANA Pada Evaluasi <i>UX Honeycomb</i> .....               | 40 |
| 3.7 Rekomendasi Platform OVO Pada Evaluasi <i>UX Honeycomb</i> .....                | 40 |
| BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....                                                    | 41 |
| 4.1 Kesimpulan .....                                                                | 41 |
| 4.2 Saran .....                                                                     | 41 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                                                | 42 |
| LAMPIRAN.....                                                                       | 45 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                  |    |
|----------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Gambar 1.</b> Grafik Pertumbuhan Pengguna Smartphone di Indonesia .....       | 1  |
| <b>Gambar 2.</b> Tampilan Beranda dan Profil OVO.....                            | 8  |
| <b>Gambar 3.</b> Tampilan Transaksi OVO .....                                    | 8  |
| <b>Gambar 4.</b> Tampilan Beranda DANA .....                                     | 10 |
| <b>Gambar 5.</b> Metode UX Honeycomb.....                                        | 11 |
| <b>Gambar 6.</b> Tahapan Penelitian.....                                         | 13 |
| <b>Gambar 7.</b> Design Research.....                                            | 14 |
| <b>Gambar 8.</b> Total Responden .....                                           | 25 |
| <b>Gambar 9.</b> Lama Waktu Pemakaian Responden Terhadap E-wallet OVO .....      | 26 |
| <b>Gambar 10.</b> Lama Waktu Pemakaian Responden Terhadap E-wallet DANA .....    | 27 |
| <b>Gambar 11.</b> Grafik Percentile rank System Usability Scale (SUS) OVO.....   | 32 |
| <b>Gambar 12.</b> Grafik Percentile Rank System Usability Scale (SUS) DANA ..... | 33 |
| <b>Gambar 13.</b> Skor System Usability Scale (SUS).....                         | 34 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                 |    |
|---------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Tabel 1.</b> Jadwal Penelitian .....                                         | 15 |
| <b>Tabel 2.</b> Variabel UX Honeycomb .....                                     | 16 |
| <b>Tabel 3.</b> Pertanyaan UX Honeycomb OVO .....                               | 17 |
| <b>Tabel 4.</b> Pertanyaan UX Honeycomb DANA .....                              | 18 |
| <b>Tabel 5.</b> Pertanyaan System Usability Scale (SUS) OVO .....               | 18 |
| <b>Tabel 6.</b> Pertanyaan System Usability Scale (SUS) DANA .....              | 19 |
| <b>Tabel 7.</b> Penilaian Skala Likert (Rensis Likert) .....                    | 20 |
| <b>Tabel 8.</b> Interval Nilai Skala Likert .....                               | 23 |
| <b>Tabel 9.</b> SUS Score Percentile rank .....                                 | 23 |
| <b>Tabel 10.</b> Acceptability Rank .....                                       | 24 |
| <b>Tabel 11.</b> Perbandingan Penggunaan OVO dan DANA .....                     | 27 |
| <b>Tabel 12.</b> Rentang Nilai Cronbach Alpha .....                             | 28 |
| <b>Tabel 13.</b> Hasil Uji Reliabilitas .....                                   | 29 |
| <b>Tabel 14.</b> Hasil Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS) OVO .....  | 29 |
| <b>Tabel 15.</b> Hasil Perhitungan Skor System Usability Scale (SUS) DANA ..... | 31 |
| <b>Tabel 16.</b> Perbandingan Usability OVO dan DANA .....                      | 34 |
| <b>Tabel 17.</b> Perhitungan Metode UX Honeycomb OVO .....                      | 36 |
| <b>Tabel 18.</b> Perhitungan Metode UX Honeycomb DANA .....                     | 38 |

**DAFTAR LAMPIRAN**

|                                                                                       |    |
|---------------------------------------------------------------------------------------|----|
| <b>Lampiran 1.</b> Pertanyaan Google Form .....                                       | 45 |
| <b>Lampiran 2.</b> Jawaban Kuisioner OVO Pada Metode System Usability Scale (SUS).... | 47 |
| <b>Lampiran 3.</b> Jawaban Kuisioner DANA Pada Metode System Usability Scale (SUS)..  | 55 |

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan *smartphone* dan penetrasi internet yang cepat menciptakan peluang bagi aplikasi pembayaran digital, sehingga banyak pengguna beralih dari metode pembayaran tradisional ke metode pembayaran berbasis aplikasi (Rofi, 2022). Menurut Badan Pusat Statistik 2024, pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia pada tahun 2019 sampai dengan tahun 2023 mengalami perkembangan. Grafik pertumbuhan pengguna *smartphone* di Indonesia dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.** Grafik Pertumbuhan Pengguna Smartphone di Indonesia  
Sumber: Badan Pusat Statistik Indonesia 2024

Data Badan Pusat Statistik Indonesia 2024 menjelaskan pertumbuhan penggunaan *smartphone* di Indonesia dari tahun 2019 hingga 2023 menunjukkan tren yang mencerminkan perkembangan teknologi di masyarakat. Pada tahun 2019, penetrasi *smartphone* mencapai 63,53% yang menunjukkan fondasi yang kuat untuk transformasi digital. Namun, pada tahun 2020 terjadi sedikit penurunan hingga 62,84% akibat dampak pandemi yang mengguncang perekonomian dan daya beli masyarakat. Meskipun demikian, masyarakat Indonesia menunjukkan kemampuan beradaptasi yang luar biasa dengan mencatat pertumbuhan signifikan pada tahun-tahun berikutnya. Hingga pada tahun 2022 pengguna *smartphone* mencapai puncaknya di angka 67,88%. Pada tahun 2023, pertumbuhan *smartphone* dengan penetrasi sedikit menurun menjadi 67,29% yang merupakan tanda awal kejenuhan pasar. Tren ini mewakili bahwa teknologi semakin menjadi kebutuhan mendasar dalam masyarakat. *Smartphone* sebagai penunjang menuju dunia digital dalam meningkatkan konektivitas, efisiensi, dan gaya hidup modern. Penurunan pada tahun 2023 menjadi pengingat bahwa perjalanan menuju inklusi digital tidak boleh berhenti sampai di sini. Oleh karena itu, tantangan ke depan adalah memastikan akses yang lebih merata sehingga transformasi digital dapat dirasakan di semua lapisan masyarakat.

Kemajuan teknologi dan transformasi digital telah mengubah kebutuhan masyarakat akan metode pembayaran yang memberikan kecepatan, keakuratan, dan keamanan dalam segala transaksi elektronik. Sejarah menunjukkan bahwa bentuk alat pembayaran terus mengalami perubahan, dari uang kertas logam tradisional menjadi alat pembayaran yang berkembang dalam bentuk data yang dapat ditempatkan dalam wadah atau alat pembayaran elektronik (Amalia & Santoso, 2022). Perkembangan sistem pembayaran elektronik atau yang disebut dengan sistem pembayaran *e-money* sangat dipengaruhi oleh kemajuan perkembangan teknologi dan perubahan gaya hidup masyarakat. Berdasarkan dukungan teknologi yang semakin canggih, pihak yang menggunakan dan menyediakan layanan sistem pembayaran non tunai terus mencari alternatif metode pembayaran non tunai yang lebih efisien dan aman (Anjani, 2023). Banyak orang mulai mengurangi penggunaan uang tunai dalam dompet mereka karena metode ini dianggap kurang aman dan tidak praktis. Faktor kenyamanan, praktis, dan manfaat yang dirasakan membuat sistem pembayaran non tunai menjadi favorit di kalangan masyarakat Indonesia. Perkembangan ini memiliki dampak signifikan terhadap sistem pembayaran dan membuka peluang untuk memperkenalkan solusi pembayaran non tunai atau biasa disebut *e-money* (Triyanto, 2023).

Uang elektronik atau *e-money* merupakan produk teknologi keuangan (*fintech*) yang digunakan oleh *startup* di bidang keuangan digital. Di era global saat ini, penyedia jasa transportasi online bernama Grab dan Gojek menjadi salah satu alat transportasi yang banyak diminati masyarakat karena menggunakan uang elektronik. Untuk transfer ini, Grab menggunakan pulsa DANA dan OVO, sedangkan Gojek menggunakan GoPay. Manfaat dan kemudahan yang ditawarkan *e-money* di Grab, Gojek dan produk lainnya dapat mempengaruhi peningkatan sistem pembayaran elektronik. Apabila suatu produk memiliki manfaat dan mudah digunakan dalam kehidupan sehari-hari, besar kemungkinannya dapat dimanfaatkan oleh masyarakat lebih luas dan dikembangkan lebih lanjut. Begitu pula dengan produk Grab atau Gojek maupun produk lainnya yang dinilai sangat berguna untuk transaksi perekonomian, bukan tidak mungkin masyarakat akan tertarik untuk menggunakan produk tersebut dalam sistem pembayarannya (Syaifullah et al., 2024). OVO dan DANA adalah dua dari banyak aplikasi pembayaran digital yang dominan di Indonesia, keduanya menawarkan berbagai fitur untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

OVO dan DANA menawarkan layanan yang serupa, seperti pembayaran tagihan, pengisian saldo, transfer uang, dan *cashback*. Keduanya bersaing untuk mendapatkan pangsa pasar yang lebih besar dengan menawarkan fitur-fitur yang menarik dan pengalaman pengguna yang lebih baik. Dalam konteks persaingan ini, penting bagi masing-masing aplikasi untuk terus berinovasi dan meningkatkan kualitas layanan mereka agar tetap relevan dan memenuhi harapan pengguna. Analisis kualitas aplikasi adalah langkah penting untuk memahami bagaimana aplikasi memenuhi kebutuhan pengguna dan memberikan pengalaman yang memuaskan. Kualitas aplikasi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk antarmuka pengguna (*User Interface*), pengalaman pengguna (*User Experience*), kecepatan transaksi, dan kemudahan penggunaan. Dengan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, pengembang dapat meningkatkan aplikasi mereka untuk memenuhi harapan pengguna yang semakin tinggi (Syaifullah et al., 2024).



Penggunaan *e-wallet* pada kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin terus mengalami peningkatan seiring dengan kebutuhan transaksi yang lebih cepat, efisien, dan mudah diakses. Seiring dengan perkembangan zaman terjadi penambahan metode pembayaran pada sektor ekonomi di Universitas Hasanuddin. Dari observasi peneliti banyak warung dan kantin di beberapa fakultas telah menerapkan pembayaran Qris atau pembayaran non tunai, seperti kantin Departemen Matematika, kantin Kudapan, kantin Kansas Fakultas Ilmu Budaya, kantin fakultas kehutanan, kantin fakultas peternakan, kantin fakultas Kedokteran dan Fakultas Kedokteran Gigi, Kantin Kolong Ekonomi, dan Kantin Jasa Mipa (Jasmip). Oleh karena itu peneliti akan melakukan perbandingan pada platform sistem pembayaran secara digital yang digunakan pada kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar. Adapun platform sistem pembayaran yang akan dibandingkan yaitu platform *e-wallet* OVO dan DANA. Kedua platform tersebut menawarkan layanan yang serupa namun pengalaman pengguna atau *User Experience* (UX) yang dirasakan oleh mahasiswa dapat berbeda. Pengalaman pengguna (UX) adalah faktor kunci dalam kesuksesan platform *e-money*. Kepuasan pengguna, kemudahan penggunaan, dan kepercayaan pengguna sangat berpengaruh terhadap adopsi dan penggunaan platform. Desain antarmuka adalah hubungan antara sistem, dalam hal ini produk bisnis digital dan sistem. Seluruh proses interaksi antara pengguna dan produk bisnis digital bergantung pada antarmuka yang dirancang dengan baik.

Menganalisis dan mengevaluasi *User Experience* (UX) membutuhkan metode yang relevan untuk efisiensi dan standar. Metode *UX Honeycomb* menyediakan kerangka kerja yang komprehensif untuk menganalisis pengalaman pengguna secara holistik (Solikha et al., 2024). *UX Honeycomb* merupakan kerangka kerja yang dikembangkan oleh Peter Morville untuk mengevaluasi pengalaman pengguna berdasarkan tujuh dimensi utama, yaitu *usable* (kemudahan penggunaan), *useful* (kegunaan), *desirable* (daya tarik), *findable* (mudah ditemukan), *accessible* (aksesibilitas), *credible* (kepercayaan), dan *valuable* (nilai guna). Setiap elemen di dalamnya mendukung tujuan utama, yaitu menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi tetapi juga memuaskan, mudah digunakan, menarik, dan bermanfaat bagi pengguna serta bisnis (Mutiasanti et al., 2018). Selain itu, metode *System Usability Scale* (SUS) juga akan digunakan untuk mengukur tingkat kegunaan (*usability*) dari kedua platform. SUS adalah alat ukur sederhana yang memberikan skor numerik pada aspek kegunaan, dengan mempertimbangkan aspek seperti kemudahan belajar, efisiensi, dan kenyamanan dalam penggunaan (Tsani, 2024).

Penggunaan kedua metode *UX Honeycomb* dan *System Usability Scale* (SUS) dalam penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis perbandingan kualitas UX platform *e-wallet* OVO dan DANA di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Oleh karena itu, judul dari penelitian ini adalah **“Analisis Perbandingan Kualitas User Experience Platform E-wallet OVO dan DANA Menggunakan Metode UX Honeycomb dan System Usability Scale (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanuddin)”**. Hasil analisis bertujuan untuk memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan masing-masing platform dari sudut pandang pengguna, selain itu hasil dari penelitian ini dapat menjadi bahan rekomendasi untuk perbaikan dan pengembangan layanan platform *e-wallet* di masa depan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada sub bab sebelumnya, peneliti melihat adanya beberapa masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini diantaranya adalah:

1. Bagaimana kualitas pengalaman pengguna (*user experience*) platform *e-wallet* OVO dan DANA berdasarkan metode *UX Honeycomb* di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin?
2. Bagaimana tingkat kemudahan penggunaan (*usability*) platform *e-wallet* OVO dan DANA yang diukur menggunakan *System Usability Scale* (SUS) di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin?
3. Apakah terdapat perbedaan dari aspek kualitas *user experience* antara platform *e-wallet* OVO dan DANA berdasarkan hasil analisis dengan metode *UX Honeycomb* dan *System Usability Scale* (SUS)?

## 1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai dan membandingkan kualitas *user experience* (UX) dari platform *e-wallet* OVO dan DANA di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar menggunakan dua metode, yaitu *UX Honeycomb* dan *System Usability Scale* (SUS) untuk memahami bagaimana kedua aplikasi tersebut memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna dalam hal kemudahan, kenyamanan, dan kegunaan. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang berharga bagi pengembangan OVO dan DANA dalam meningkatkan kualitas layanan mereka dan meningkatkan kepuasan pengguna.

Penelitian ini diharapkan memberikan wawasan yang mendalam mengenai keunggulan dan kelemahan masing-masing platform, serta membantu pengembang *e-wallet* dalam memperbaiki kualitas pengalaman pengguna untuk meningkatkan kepuasan dan loyalitas pengguna. Penelitian ini memiliki implikasi praktis dan strategis yang besar karena dengan menganalisis perbandingan pengalaman pengguna platform *e-money* OVO dan DANA penting untuk memastikan bahwa layanan mereka tetap relevan, kompetitif, dan memberikan nilai tambah yang tinggi bagi pengguna.

## 1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan pada sub bab sebelumnya, maka batasan masalah yang ditentukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengguna yang dilihat persepsinya yaitu mahasiswa Universitas Hasanuddin Makassar.
2. *UX Honeycomb* adalah *framework* yang digunakan untuk mengevaluasi enam aspek utama: *usefulness*, *usability*, *desirability*, *findability*, *accessibility*, dan *credibility*. *System Usability Scale* (SUS) digunakan untuk mengukur persepsi kemudahan penggunaan secara kuantitatif.
3. Fokus analisis adalah pada pengalaman pengguna (*user experience*) saat menggunakan fitur-fitur utama platform, seperti *top-up* saldo, pembayaran/ transaksi, riwayat transaksi, dan keamanan.

4. Hasil penelitian terbatas pada evaluasi perbandingan pengalaman pengguna antara OVO dan DANA tanpa mengkaji faktor eksternal seperti strategi pemasaran, regulasi pemerintah, atau persaingan pasar secara umum.

### 1.5 Penelitian Terkait

Penelitian tentang analisis perbandingan *user experience* pada aplikasi *e-wallet* menggunakan metode UTAUT dan EUCS (Studi Kasus: DANA dan OVO). Pertumbuhan teknologi telah merambah ke sektor keuangan, termasuk perkembangan instrumen pembayaran. Metode pembayaran di Indonesia dimulai dengan sistem barter, dilanjutkan dengan penggunaan koin, kemudian uang kertas, hingga kemajuan teknologi yang memperkenalkan sistem pembayaran *e-payment* atau non tunai seperti dompet digital (*e-wallet*). Diantara berbagai layanan *e-wallet* saat ini, aplikasi DANA dan OVO menempati posisi tiga besar dengan jumlah pengguna aktif bulanan yang konsisten. Persaingan yang ketat mendorong perusahaan untuk terus meningkatkan fitur layanan karena kesuksesan aplikasi bergantung pada kepuasan pengguna terhadap teknologi yang ditawarkan. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengalaman pengguna (*user experience*), tingkat keberhasilan, dan faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja aplikasi antara DANA dan OVO. Metode yang digunakan menggabungkan *Unified Theory of Acceptance and Use of Technology* (UTAUT) dengan tiga variabel, serta *End User Computing Satisfaction* (EUCS) dengan lima variabel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa DANA lebih unggul dengan delapan dari sembilan hipotesis yang diajukan diterima. Sementara itu, hanya enam hipotesis yang diterima dari aplikasi OVO. Secara keseluruhan, DANA unggul dalam dua indikator dibandingkan OVO. Hipotesis yang ditolak dapat menjadi usulan perbaikan layanan bagi perusahaan. (Sitanggang, 2024).

Penelitian tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat penggunaan uang elektronik (*e-money*) pada aplikasi OVO studi empiris pada masyarakat akuntansi Universitas Haluoleo (Hadisantoso et al., 2023) bertujuan untuk mengetahui apakah variabel kepercayaan, kemudahan, dan keamanan berpengaruh terhadap minat menggunakan uang elektronik pada masyarakat Jurusan Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Haluoleo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kepercayaan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat menggunakan *e-money* pada aplikasi OVO, kemudahan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat menggunakan *e-money* pada aplikasi OVO, dan keamanan memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap minat masyarakat menggunakan *e-money* pada aplikasi OVO. Secara simultan, kepercayaan, kemudahan, dan keamanan berpengaruh terhadap minat masyarakat menggunakan uang elektronik pada aplikasi OVO.

Penelitian (Dewi & Ariyanti, 2020) tentang perbandingan *user experience* aplikasi *digital wallet* (Pengguna GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja) pada mahasiswa Bandung. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui perbandingan *user experience* aplikasi *digital wallet* GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja pada mahasiswa Bandung. Metode yang digunakan adalah metode *non probability sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 405 responden. Pengukuran *user experience* pada penelitian ini menggunakan *Heart Metrics* yang berfokus pada pengguna. Analisis perbandingan menggunakan uji Kruskal Wallis dengan *software* SPSS 23 menunjukkan hasil bahwa terdapat perbedaan *Happiness*,

*Engagement, Adoption, Retention, Task Success*, dan *User experience* antara pengguna GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja.

Penelitian (Hartzani, 2021) mengenai perbandingan pengalaman pengguna pada aplikasi dompet digital dengan studi kasus OVO dan DANA. Berdasarkan hasil pengujian skenario dan kuesioner UEQ, aplikasi DANA menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan OVO dalam uji skenario. Hasil ini didukung oleh nilai lebih tinggi pada tiga parameter: tingkat keberhasilan tugas (*task success rate*), jumlah kesalahan saat pelaksanaan tugas (*error during task performance*), dan jumlah klik untuk menyelesaikan tugas (*number of clicks during task completion*). Sementara itu, OVO unggul dalam parameter waktu penyelesaian tugas (*time per completed task*). Hasil dari kuesioner *User Experience Questionnaire* (UEQ) menunjukkan bahwa DANA unggul dalam empat aspek, yaitu daya tarik (*attractiveness*), kemudahan pemahaman (*perspicuity*), kebaruan (*novelty*), serta ketergantungan (*dependability*). Sedangkan OVO lebih baik dalam aspek efisiensi (*efficiency*) dan stimulasi (*stimulation*). Penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Salah satu saran yang diajukan adalah penggunaan metode lain, seperti *UX Honeycomb* dan *System Usability Scale* untuk mendapatkan data yang lebih mendalam terkait pengalaman pengguna.

## 1.6 Landasan Teori

### 1.6.1 Dompet Digital (*E-wallet*)

Dompet Digital (*e-wallet*) adalah metode yang memungkinkan pengguna menyimpan uang digital serta informasi belanja online secara praktis. Dompet digital menggantikan peran dompet fisik dengan menjadi solusi yang lebih mudah dan efisien untuk menyimpan uang disertai dengan jaminan keamanan. Sebagai perangkat lunak elektronik atau layanan digital, dompet digital memungkinkan penggunaannya melakukan berbagai transaksi online, seperti pembelian barang dan jasa, atau transfer dengan pengguna lain (Diva & Anshori, 2024). Dompet digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari dengan sekitar 68% orang menggunakan pembayaran digital satu hingga dua kali seminggu. Kehadiran dompet digital seperti OVO, GoPay, DANA, dan LinkAja telah membuat masyarakat lebih konsumtif karena kemudahan layanan transaksi digital. Menurut penelitian lembaga riset berbasis aplikasi Snapcart, transaksi yang paling sering dilakukan adalah transaksi ritel (28%), pemesanan transportasi online (27%), dan pemesanan makanan online (20%). Sisanya terdiri dari transaksi *e-commerce* (15%) dan pembayaran tagihan (7%). Dalam segmen transaksi pemesanan transportasi online dan pemesanan makanan online, data dari Snapcart menunjukkan bahwa OVO yang merupakan dompet digital layanan Grab dan Grab Food digunakan oleh 71% responden untuk transaksi ini (Supriyanto, 2019).

Berbagai platform *e-wallet* yang telah berkembang dan populer di Indonesia. Tercatat bahwa terdapat lebih dari 38 *e-wallet* yang telah mendapat lisensi resmi. Pada kuartal II 2019 didapatkan GoPay, OVO, DANA, dan LinkAja menduduki posisi empat teratas dengan jumlah pengguna aktif bulanan terbanyak. Mekanisme penggunaan dompet digital dimulai dengan mengisi saldo pada akun yang dimiliki pengguna untuk dapat melakukan berbagai jenis transaksi. Pengisian saldo ini dapat dilakukan melalui rekening

bank yang terhubung dengan akun dompet digital atau melalui mitra resmi yang bekerja sama dengan layanan dompet digital tersebut (F. K. Dewi & Ariyanti, 2020).

### 1.6.2 Macam-Macam Uang Elektronik

Berdasarkan medianya ada dua jenis media yang digunakan uang elektronik sebagai penyimpanan nilai uang yaitu, penerbit dan pemegang memiliki catatan penggunaan uang elektronik dan hanya penerbit yang memiliki catatan nilai uang elektronik yang dikelolanya. Berdasarkan masa berlaku media uang elektronik, bentuk uang elektronik berdasarkan masa berlakunya dapat dibedakan antara lain yaitu, bentuk *reloadable* ini salah satu bentuk uang elektronik dapat diisi ulang jika masa berlaku medianya sudah habis maupun nilai uang elektronik sudah habis terpakai dan bentuk *disposable* ini yang tidak memungkinkan uang elektronik untuk diisi ulang apabila masa berlaku habis maupun nilai uangnya habis terpakai. Berdasarkan jangkauan penggunaannya dua bentuk uang elektronik berdasarkan jangkauan penggunaannya yaitu, *single-purpose* dimana uang elektronik jenis ini hanya dapat digunakan untuk melakukan pembayaran atas satu jenis transaksi. Misalkan penggunaan uang elektronik pada pembayaran tol atau transportasi umum. Kemudian yang kedua, *multi-purpose* dapat digunakan lebih dari satu transaksi pembayaran misalnya digunakan untuk pembayaran tol, transportasi umum bahkan untuk berbelanja (Munawir & Mahbub, 2021).

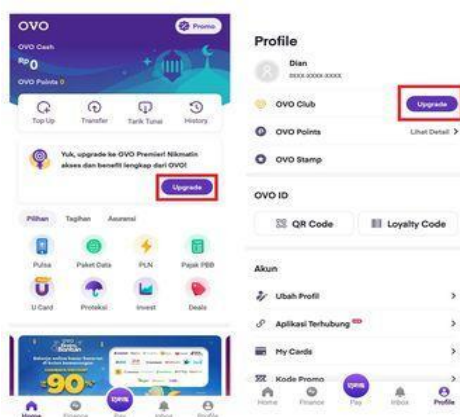
### 1.6.3 E-wallet OVO

OVO adalah aplikasi yang menyediakan layanan pembayaran dan transaksi online melalui fitur OVO Cash. Dengan OVO, pengguna dapat menikmati kemudahan pembayaran lebih cepat di berbagai tempat yang telah bekerja sama dengan aplikasi ini. Selain itu, pengguna memiliki kesempatan untuk mengumpulkan OVO Points sebagai bentuk penghargaan loyalitas setiap kali mereka bertransaksi menggunakan OVO Cash di *merchant* rekanan. OVO Points dapat ditukar dengan berbagai penawaran menarik atau digunakan untuk transaksi di *merchant* mitra OVO. Pada tahun 2017, OVO telah bermitra dengan lebih dari 80 *merchant*, termasuk Hypermart, First Media, Matahari Department Store, BIG TV, Bolt, Cinemaxx, Maxx Coffee, MatahariMall.com, Books & Beyond, Foodmart Gourmet, Foodmart Fresh, Siloam Hospital, Agoda, dan Shop & Drive (Fahma et al., 2024).

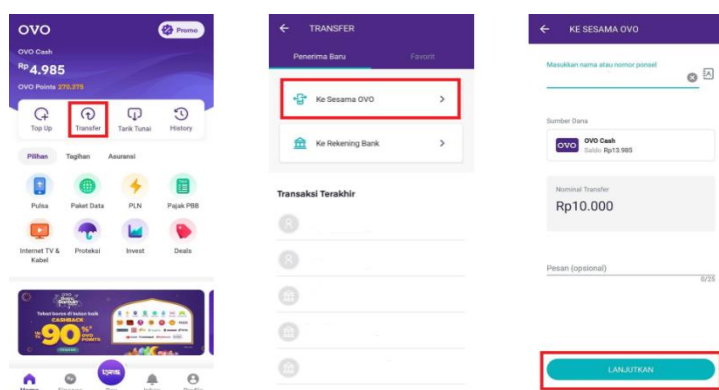
OVO sendiri merupakan aplikasi *digital finance* terpadu yang dikembangkan LippoX, yang sudah terintegrasi dengan beberapa perusahaan Lippo. Di bawah naungan LippoX sebagai perusahaan *digital payment* milik grup perusahaan Lippo, sebuah *smart financial apps* diluncurkan yakni bernama OVO, aplikasi ini mencoba mengakomodasi berbagai kebutuhan terkait dengan *cashless* dan *mobile payment*. Aplikasi OVO saat ini tersedia untuk platform Android dan IOS. OVO menggunakan sistem *point reward*, yang disebut dengan OVO Points, untuk menjaga dan meningkatkan transaksi pengguna. Layanan ini terbagi ke dalam dua kategori pengguna, OVO Club (pengguna biasa) dan OVO Premier (pengguna terverifikasi). Perbedaannya adalah pada OVO Points yang didapatkan untuk setiap perolehan transaksi, maksimal saldo OVO Cash dan juga beberapa fitur lainnya. Di versi premium, pengguna diberikan akses untuk fitur pengelolaan pengeluaran. Selain itu, ada kemudahan transfer nominal uang yang ditawarkan dalam aplikasi. Visi dari OVO sendiri adalah untuk menjadi aplikasi keuangan yang bekerja secara berkesinambungan, serta memberikan penawaran

menarik bagi penggunaanya (Sahidah et al., 2021). Salah satu *e-wallet* yang banyak masyarakat gunakan, yaitu OVO. Berdasarkan data dari DailySocial.id (23 Desember 2021), pengguna *e-wallet* yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah OVO (58,9%), kemudian disusul oleh GoPay (58,4%), ShopeePay (56,4%), serta DANA (55,7%). Berdasarkan data tersebut juga pengguna transaksi *e-wallet* tersebut banyak digunakan pada aplikasi *e-commerce* dan didominasi oleh generasi milenial dengan rata-rata penggunaan transaksi untuk *top-up* mencapai Rp. 140.663 per minggu. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Lembaga Jakpat dari 2.496 responden menunjukkan bahwa sekitar 68% bahwa pengguna dari *e-wallet* tersebut adalah generasi milenial (Saputri, 2023).

Seiring dengan semakin terjadi perkembangan aplikasi pada platform OVO untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan tampilannya, dapat dilihat tampilan terbaru yang di kembangkan platform OVO pada gambar 2 dan gambar 3 di bawah ini.



**Gambar 2.** Tampilan Beranda dan Profil OVO  
Sumber: Dokumen Peneliti



**Gambar 3.** Tampilan Transaksi OVO  
Sumber: Dokumen Peneliti

Dari gambar 2 dan gambar 3 diatas terlihat beranda dan tampilan transaksi pada platform OVO. OVO juga menawarkan berbagai fitur unggulan seperti transaksi non tunai

di lebih dari 60.000 gerai mitra yang tersebar dari Sabang sampai Merauke. Dengan fitur ini, pengguna dapat mengurangi risiko menggunakan uang palsu melalui uang digital. OVO juga menyediakan fitur *deals & promo*, layanan gratis transfer ke semua bank dan antar pengguna untuk akun OVO Premier, pengisian saldo (*top-up*), pembayaran tagihan seperti listrik, telepon, internet, dan asuransi, pengisian pulsa, serta layanan donasi. Selain itu, OVO Invest memungkinkan pengguna untuk berinvestasi dan fitur pengelolaan keuangan membantu memantau pengeluaran selama bertransaksi (Saputri, 2023)..

#### 1.6.4 E-wallet DANA

DANA adalah platform dompet digital Indonesia yang didesain untuk menjadikan setiap transaksi non tunai dan non kartu secara digital, baik online maupun offline dapat berjalan dengan cepat, praktis dan tetap terjamin keamanannya. DANA merupakan aplikasi dompet digital yang dikembangkan oleh PT Espay Debit Indonesia Koe dan menyediakan berbagai layanan keuangan digital. Aplikasi ini mulai beroperasi di Indonesia pada akhir tahun 2018 setelah memperoleh izin resmi dari Bank Indonesia dengan nomor 20/1370/DSSK/Srt/B yang disahkan pada 28 Agustus 2018 (Anggraini, 2024). Berdiri pada tahun 2017, DANA merupakan *startup* yang menyediakan infrastruktur yang memungkinkan masyarakat Indonesia untuk melakukan pembayaran digital serta transaksi secara non tunai dan non-kartu. DANA adalah startup di bidang teknologi finansial, yakni perusahaan teknologi yang membangun teknologinya untuk sektor finansial. DANA berinovasi dengan membangun teknologi dompet digital yang terintegrasi langsung pada platform *merchant* rekanan, seperti di Bukalapak, TixID, BBM, dan Ramayana. Untuk layanan online, karena terintegrasi pada platform *merchant*, maka pengguna dapat melakukan proses pembayaran menggunakan DANA secara mudah dan aman tanpa harus keluar dari platform *merchant*. Akun DANA pengguna juga akan langsung tersinkronisasi secara otomatis di berbagai *merchant* DANA (Suhendry, 2022)

DANA adalah salah satu inovasi dalam layanan keuangan berbasis teknologi atau *fintech* yang menawarkan layanan dompet digital serta transaksi pembayaran, baik online maupun offline dengan banyak mitra dari berbagai gerai. DANA merupakan platform pembayaran digital dengan konsep *open platform*, yang memungkinkan penggunaannya di berbagai aplikasi, gerai online, maupun toko konvensional. Konsep *open platform* ini dimanfaatkan oleh berbagai sektor, seperti pendidikan, layanan publik, kegiatan sosial, hingga usaha kecil, untuk mendukung transaksi secara mudah dan aman. Konsep kerja aplikasi DANA dirancang sederhana, yaitu dengan menyimpan saldo pengguna di rekening penampungan (*escrow account*). Hal ini memastikan bahwa tidak ada DANA milik pihak lain yang tersimpan di DANA. Oleh karena itu, jumlah saldo yang dapat disimpan memiliki batasan sesuai dengan regulasi Bank Indonesia dan standar keamanan yang telah ditetapkan (Suhendry, 2022).

Dari perkembangan dan peningkatan kualitas platform DANA yang semakin berkembang demi memenuhi kebutuhan pengguna platform sebagai sarana pembayaran dompet digital, tampilan beranda DANA dapat dilihat pada Gambar 4 berikut.



**Gambar 4.** Tampilan Beranda DANA

Sumber: Dokumen Peneliti

### 1.6.5 User experience (UX)

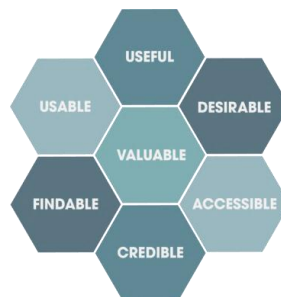
Menurut ISO 9241-210, *user experience* (UX) didefinisikan sebagai persepsi dan respon individu yang muncul akibat penggunaan atau harapan terhadap suatu produk, sistem, atau layanan. UX mencakup berbagai aspek, termasuk emosi, keyakinan, preferensi, persepsi, serta respons fisik dan psikologis pengguna, baik sebelum, selama, maupun setelah interaksi dengan produk atau sistem tersebut. Standar ISO 9241-210 juga mencatat bahwa UX dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti citra merek, tampilan produk, fungsionalitas, kinerja sistem, interaksi pengguna, serta kemampuan sistem dalam memberikan bantuan. Selain itu, kondisi fisik dan mental pengguna, pengalaman sebelumnya, sikap, keterampilan, kepribadian, dan konteks penggunaan juga berperan dalam membentuk pengalaman pengguna. *User experience* bukanlah sesuatu yang dapat dirancang secara langsung, melainkan hanya dapat difasilitasi melalui desain yang mampu membangkitkan pengalaman tertentu. Mereka mengelompokkan kualitas UX menjadi dua kategori utama: Kualitas positif yang mencakup aspek-aspek seperti kepuasan, kesenangan, daya tarik, hiburan, motivasi, dukungan terhadap kreativitas dan estetika, stimulasi kognitif, manfaat, kejutan, provokasi, tantangan, pemenuhan emosional, serta peningkatan kemampuan bersosialisasi. Kualitas negatif yang meliputi aspek-aspek seperti kebosanan, frustrasi, dan kejengkelan. Dengan demikian, UX merupakan hasil dari interaksi kompleks antara elemen desain, faktor pengguna, dan konteks penggunaan, yang dapat menghasilkan pengalaman yang positif atau negatif tergantung pada bagaimana aspek-aspek tersebut dirancang dan dikemas (Sri Indriyani et al., 2023).

### 1.6.6 Metode UX Honeycomb

Morville memperkenalkan sebuah model yang dikenal sebagai *UX Honeycomb*, yang berfungsi sebagai panduan untuk mengevaluasi tingkat elemen-elemen pengalaman pengguna (*user experience*) pada aplikasi atau produk digital. Dalam model *UX Honeycomb*, Peter Morville mengidentifikasi tujuh aspek utama dalam pengalaman



pengguna (*user experience*). Ketujuh aspek ini diilustrasikan dalam bentuk sarang lebah, seperti yang terlihat pada Gambar 5, yaitu berguna (*useful*), dapat digunakan (*usable*), diinginkan (*desirable*), mudah ditemukan (*findable*), mudah diakses (*accessible*), terpercaya (*credible*), dan memiliki nilai (*valuable*).



**Gambar 5.** Metode *UX Honeycomb*  
Sumber: Dokumen Peneliti

Dari Gambar 5 dapat dilihat ada beberapa aspek yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna. Menurut (Mutiasanti et al., 2018), adapun penjelasan dari ketujuh aspek tersebut yaitu:

- 1) *Useful* (berguna), artinya sistem yang dikembangkan harus memberikan manfaat nyata bagi pengguna dengan menyediakan solusi inovatif yang mampu memenuhi kebutuhan mereka sehingga menjadikan sistem tersebut lebih berguna.
- 2) *Usable* (dapat digunakan), artinya sistem yang dirancang perlu memiliki antarmuka yang menarik. Walaupun desain web dapat bervariasi, antarmuka harus tetap sederhana agar pengguna dapat mengoperasikan sistem dengan mudah.
- 3) *Desirable* (diinginkan), artinya sistem yang dikembangkan perlu memiliki tampilan visual yang khas dan membedakannya dari sistem lainnya.
- 4) *Findable* (mudah ditemukan), artinya sistem yang dibuat harus dirancang dengan baik agar mudah diakses dan dinavigasi oleh pengguna.
- 5) *Accessible* (mudah diakses), artinya sistem yang dirancang harus memiliki aksesibilitas yang inklusif sehingga pengguna dengan disabilitas dapat merasakan pengalaman pengguna yang hampir setara dengan pengguna lainnya.
- 6) *Credible* (dapat dipercaya), artinya sistem yang dirancang harus memiliki keamanan yang andal dalam desainnya.
- 7) *Valuable* (memiliki nilai), artinya sistem yang dikembangkan harus memberikan nilai yang signifikan serta memberikan tingkat kepuasan kepada sponsor.

### 1.6.7 System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) adalah metode yang digunakan untuk mengukur kegunaan (*usability*) dari sebuah sistem, seperti aplikasi, *website*, atau produk perangkat lunak lainnya. Metode ini dikembangkan pada tahun 1986 oleh John Brooke, dan telah banyak digunakan oleh para ahli desain pengalaman pengguna (*user experience design*) dan peneliti untuk mengukur kepuasan dan efektivitas pengguna terhadap sistem yang mereka gunakan. Metode SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang diajukan kepada pengguna yang telah menggunakan sistem yang diteliti. Pertanyaan tersebut mengukur persepsi pengguna tentang kegunaan, kemudahan penggunaan, serta kepercayaan

mereka terhadap sistem yang digunakan. Jawaban dari setiap pertanyaan diukur menggunakan skala Likert (Kosim et al., 2022).

Setelah pengumpulan data dari responden, skor SUS dihitung dengan cara mengubah jawaban responden ke dalam skala 0-100 menggunakan rumus khusus yang telah ditentukan. Skor SUS dapat digunakan untuk membandingkan kegunaan sistem yang berbeda, serta untuk mengukur perbaikan kegunaan sistem dari waktu ke waktu. Salah satu keuntungan dari SUS adalah mudah digunakan dan dapat diterapkan pada berbagai jenis aplikasi dan sistem. Selain itu, SUS telah diuji dan divalidasi dalam berbagai studi pengujian keandalan, validitas, dan keefektifannya sebagai alat pengukuran kegunaan sistem (Sembodo et al., 2021).

Skala penilaian skor ditunjukkan pada tabel skor yang didapatkan melalui beberapa tahapan yang dilakukan dengan mengkonversi tanggapan responden:

1. Pernyataan ganjil, yaitu: 1, 3, 5, 7 dan 9 skor yang diberikan oleh responden dikurangi dengan 1.

Skor SUS ganjil =  $\sum px - 1$ . Px adalah jumlah pertanyaan ganjil

2. Pernyataan genap, yaitu: 2, 4, 6, 8 dan 10 skor yang diberikan oleh responden digunakan untuk mengurangi 5.

Skor SUS genap =  $\sum 5 - Pn$ . Pn adalah jumlah pertanyaan genap.

3. Hasil dari konversi tersebut selanjutnya dijumlahkan untuk setiap responden kemudian dikalikan dengan 2,5 agar mendapat rentang nilai 0 – 100.

$$(\sum skor\ ganjil + \sum skor\ genap) \times 2,5$$

4. Setelah skor dari masing masing responden telah diketahui langkah selanjutnya adalah mencari skor rata-rata dengan cara menjumlahkan semua hasil skor dan dibagi dengan banyak responden yang ada. Perhitungan ini dapat dilihat dengan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:  $X$  : Skor rata-rata

$\sum x$ : Jumlah skor *System Usability Scale*

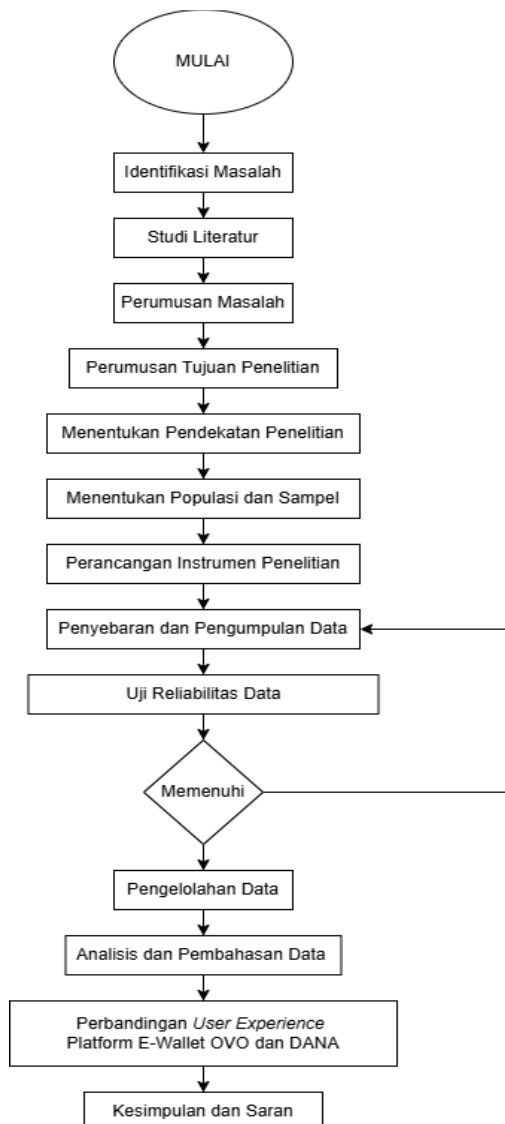
$n$  : Banyak responden

## BAB II

### METODE PENELITIAN

#### 2.1 Tahapan Penelitian

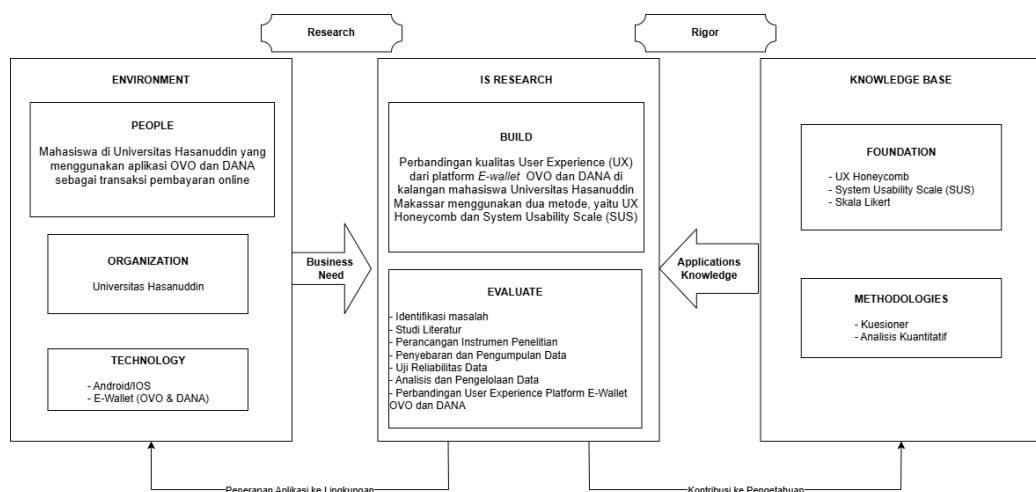
Tahapan penelitian adalah rencana atau strategi terstruktur yang dirancang untuk menyusun dan mengatur langkah-langkah dalam pelaksanaan penelitian. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, peneliti dapat memastikan bahwa penelitian dilakukan secara sistematis dan terarah, sehingga tujuan penelitian yang telah ditetapkan dapat tercapai secara maksimal. Tahapan-tahapan yang akan dilakukan selama melakukan penelitian ini dapat nilai dari gambar 6 dibawah ini.



**Gambar 6.** Tahapan Penelitian  
Sumber : Dokumen Peneliti

## 2.2 Design Science Research Methodology

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Science Research Methodology* (DSRM) yang dikembangkan oleh Ken Peffers dan rekan-rekannya. Metodologi ini menggabungkan berbagai prosedur, prinsip, dan praktik yang diperlukan untuk melaksanakan penelitian secara sistematis serta mencapai tiga tujuan utama penelitian. Proses tersebut diawali dengan studi literatur untuk mendukung konsistensi pelaksanaannya. DSRM menyediakan kerangka proses nominal yang dapat dijadikan panduan dalam melaksanakan penelitian, serta kerangka berpikir untuk menyusun dan mengevaluasi hasilnya. Terdapat enam tahapan utama dalam proses DSRM, yaitu: identifikasi masalah dan motivasinya, perumusan tujuan solusi, perancangan dan pengembangan, demonstrasi, evaluasi, serta penyampaian hasil penelitian (Fernando et al., 2020). Adapun *Design Science Research Methodology* pada penelitian ini dapat dilihat dari gambar 7 dibawah ini.



**Gambar 7.** Design Research

Sumber : Dokumen Peneliti

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Design Science Research Methodology* (DSRM) Hevner untuk membandingkan kualitas *user experience* (UX) dari platform *e-wallet* OVO dan DANA di kalangan mahasiswa Universitas Hasanuddin. Dalam lingkungan penelitian (*environment*), subjek utama adalah mahasiswa Universitas Hasanuddin yang menggunakan *e-wallet* sebagai metode transaksi pembayaran online. Organisasi yang terlibat dalam penelitian ini adalah Universitas Hasanuddin dengan teknologi utama yang digunakan berupa aplikasi OVO dan DANA pada perangkat Android/iOS. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya studi sistematis yang membandingkan UX kedua platform ini, sehingga penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan dan rekomendasi perbaikan UX bagi pengembang *e-wallet*.

Bagian penelitian sistem informasi (*IS Research*) dalam DSRM terdiri dari dua tahap utama, yaitu *build* dan *evaluate*. Pada tahap *build*, penelitian ini merancang perbandingan UX antara OVO dan DANA dengan menggunakan dua metode utama: *UX Honeycomb* (yang mengevaluasi aspek *usability*, *usefulness*, *desirability*, *accessibility*,





| Variabel                 | Indikator                                                                                                        |
|--------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Useful</i>            | Seberapa bermanfaat fitur-fitur yang disediakan oleh platform OVO dan DANA untuk memenuhi kebutuhan pengguna.    |
| <i>Usable</i>            | Tingkat kemudahan dalam menggunakan platform OVO dan DANA.                                                       |
| <i>Desirable</i>         | Daya tarik visual dan pengalaman emosional pengguna pada platform OVO dan DANA                                   |
| <i>Findable</i>          | Kemudahan pengguna dalam menemukan fitur atau informasi yang dibutuhkan pada platform OVO dan DANA.              |
| <i>Accessible</i>        | Kemampuan platform OVO dan DANA untuk diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan tertentu. |
| <i>Credible</i>          | Tingkat kepercayaan pengguna terhadap platform OVO dan DANA.                                                     |
| <i>Valuable/reliable</i> | Nilai tambah yang diberikan platform OVO dan DANA kepada pengguna                                                |

Pada tabel 2 diatas terdapat beberapa indikator dari masing masing variabel dari *UX Honeycumb*. Pada variabel *Useful* (bermanfaat) memiliki indikator seberapa bermanfaat fitur-fitur yang disediakan oleh platform OVO dan DANA untuk memenuhi kebutuhan pengguna, variabel *Usable* (dapat digunakan) memiliki indikator tentang tingkat kemudahan dalam menggunakan platform OVO dan DANA, variabel *Desirable* (menarik) memiliki indikator Daya tarik visual dan pengalaman emosional pengguna pada platform OVO dan DANA, variabel *Findable* (mudah di temukan) memiliki indikator kemudahan pengguna dalam menemukan fitur atau informasi yang dibutuhkan pada platform OVO dan DANA, variabel *Accessible* (dapat diakses) memiliki indikator Kemampuan platform OVO dan DANA untuk diakses oleh semua pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan tertentu, variabel *Credible* (dapat dipercaya) memiliki indikator Tingkat kepercayaan pengguna terhadap platform OVO dan DANA, dan variabel *Valuable* (handal) memiliki indikator dimana tentan nilai tambah yang diberikan platform OVO dan DANA kepada pengguna. Untuk melakukan evaluasi dari platform OVO dan DANA dibuatkan 7 pertanyaan untuk mengukur *UX Honeycumb* dari OVO dan 7 pertanyaan untuk mengukur *UX Honeycumb* DANA pada tingkat pengalaman pengguna (user experience) . Adapun pertanyaan tersebut dapat dilihat dari tabel 3 dan tabel 4 dibawah ini.

**Tabel 3.** Pertanyaan *UX Honeycomb* OVO

| Kode Indikator | Pertanyaan                                                                                             |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| UXHOV 1        | Saya merasa mudah memahami cara kerja OVO.                                                             |
| UXHOV 2        | Platform OVO membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari.                              |
| UXHOV 3        | Desain antarmuka OVO menarik dan nyaman dipandang.                                                     |
| UXHOV 4        | Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di OVO.                                                  |
| UXHOV 5        | OVO mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik). |
| UXHOV 6        | Saya merasa OVO aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.                                   |
| UXHOV 7        | Aplikasi OVO dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis                                             |

**Tabel 4.** Pertanyaan UX Honeycomb DANA

| Kode Indikator | Pertanyaan                                                                                              |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| UXHDN1         | Saya merasa mudah memahami cara kerja DANA.                                                             |
| UXHDN2         | Platform DANA membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari.                              |
| UXHDN3         | Desain antarmuka DANA menarik dan nyaman dipandang.                                                     |
| UXHDN4         | Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di DANA.                                                  |
| UXHDN5         | DANA mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik). |
| UXHDN6         | Saya merasa DANA aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.                                   |
| UXHDN7         | Aplikasi DANA dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis                                             |

Mengukur tingkat kemudahan dan kenyamanan penggunaan platform dengan menggunakan skala SUS, yang terdiri dari 10 pernyataan yang harus dinilai oleh responden. Hasilnya berupa skor numerik yang menunjukkan tingkat *usability* dari masing-masing platform. Metode *System Usability Scale* (SUS) dipilih dalam penelitian ini karena responden dapat dengan cepat dan mudah menyelesaikan pertanyaan, kuesioner hanya terdiri dari sepuluh pernyataan dan hasil survei berupa skor tunggal (0 - 100) sehingga relatif mudah dipahami oleh tim pengembangan. Pertanyaan dari *System Usability Scale* (SUS) untuk mengukur tingkat kemudahan pengguna (*usability*) dapat dilihat dari tabel 5 dan tabel 6 dibawah ini.

**Tabel 5.** Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) OVO

| Kode Indikator | Pertanyaan                                                                                   |
|----------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| SUO 1          | <b>Positif:</b> Saya merasa nyaman menggunakan OVO setiap kali saya membutuhkannya.          |
| SUO 2          | <b>Negatif:</b> Saya merasa OVO terlalu rumit untuk digunakan                                |
| SUO 3          | <b>Positif:</b> Fitur-fitur yang ada di OVO mudah dipelajari                                 |
| SUO 4          | <b>Negatif:</b> Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan OVO dengan benar. |
| SUO 5          | <b>Positif:</b> Saya merasa semua fungsi utama OVO terintegrasi dengan baik.                 |



| Kode Indikator | Pertanyaan                                                                               |
|----------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
| SUO 6          | <b>Negatif:</b> Saya merasa terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam OVO.                 |
| SUO 7          | <b>Positif:</b> Saya merasa percaya diri ketika menggunakan OVO.                         |
| SUO 8          | <b>Negatif:</b> Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan OVO dengan efektif.   |
| SUO 9          | <b>Positif:</b> OVO bekerja dengan lancar dan tanpa gangguan selama saya menggunakannya. |
| SUO 10         | <b>Negatif:</b> Menggunakan OVO sering kali membuat saya frustrasi.                      |

**Tabel 6.** Pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) DANA

| Kode Indikator | Pertanyaan                                                                                    |
|----------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|
| SUD 1          | <b>Positif:</b> Saya merasa nyaman menggunakan DANA setiap kali saya membutuhkannya           |
| SUD 2          | <b>Negatif:</b> Saya merasa DANA terlalu rumit untuk digunakan.                               |
| SUD 3          | <b>Positif:</b> Fitur-fitur yang ada di DANA mudah dipelajari.                                |
| SUD 4          | <b>Negatif:</b> Saya membutuhkan bantuan orang lain untuk bisa menggunakan DANA dengan benar. |
| SUD 5          | <b>Positif:</b> Saya merasa semua fungsi utama DANA terintegrasi dengan baik.                 |
| SUD 6          | <b>Negatif:</b> Saya merasa terlalu banyak ketidakkonsistenan dalam DANA.                     |
| SUD 7          | <b>Positif:</b> Saya merasa percaya diri ketika menggunakan DANA.                             |
| SUD 8          | <b>Negatif:</b> Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan DANA dengan efektif.       |
| SUD 9          | <b>Positif:</b> DANA bekerja dengan lancar dan tanpa gangguan selama saya menggunakannya.     |
| SUD 10         | <b>Negatif:</b> Menggunakan DANA sering kali membuat saya frustrasi.                          |

## 2.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mempermudah dan menyusun proses pengumpulan data secara sistematis. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga proses pengumpulan data menjadi lebih terarah dan terorganisir (Makbul, 2021). Pemilihan instrumen yang tepat penting untuk menjamin validitas dan reliabilitas data yang dikumpulkan serta memastikan hasil penelitian memberikan informasi yang dapat dipahami dan dipertanggungjawabkan.

### 2.6.1 Kuesioner

Penggunaan kuesioner sebagai instrumen pengukuran suatu peristiwa memiliki peran penting dalam menentukan kebenaran data dalam penelitian, dalam pengaplikasiannya terdiri dari beberapa pertanyaan yang disusun dengan alternatif jawaban yang memungkinkan responden memberikan jawaban sesuai dengan keadaan yang

sebenarnya (S. K. Dewi & Sudaryanto, 2020). Kuesioner dalam penelitian ini terdiri dari serangkaian pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator yang terdapat pada setiap metode *UX Honeycomb* dan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur tingkat pengalaman pengguna (UX) dan kualitas kedua platform OVO dan DANA yang memungkinkan peneliti mengajukan serangkaian pertanyaan yang dirancang untuk memperoleh informasi yang relevan dengan tujuan penelitian.

Proses survei merupakan tahapan yang terarah dan metodis yang bertujuan untuk mendapatkan data yang esensial; dengan data, sebuah proyek penelitian akan menjadi yang paling efektif. Ada hubungan yang dapat dibuat antara metode pengumpulan data dan topik penelitian yang harus dijawab. Masalah dapat memberikan arah dan berpengaruh pada metode pengumpulan data. Beberapa pendekatan penelitian yang berbeda digunakan dalam proses pengumpulan data untuk tujuan melakukan penelitian. Proses pengelompokan, melihat hubungan, membuat perbandingan, mengidentifikasi perbedaan dan persamaan pada informasi yang siap untuk diteliti, dan membuat model data dengan maksud untuk menemukan informasi yang berguna dengan harapan dapat fokus untuk memberikan pedoman pengambilan keputusan terhadap masalah atau pertanyaan penelitian yang telah diajukan dikenal sebagai analisis data.

## 2.6.2 Skala Pengukuran

Skala pengukuran adalah standar yang digunakan untuk menentukan panjang dan pendeknya suatu interval dalam suatu satuan ukuran. Skala pengukuran yang digunakan menghasilkan data kuantitatif berupa angka-angka (Janna & Miftahul, 2021). Dalam penelitian ini, skala pengukuran yang digunakan pada kuesioner penelitian adalah skala Likert. Menurut (Yang & Sihotang, 2023). penggunaan skala Likert untuk mengukur sikap, opini, persepsi, dan tingkat kepuasan pengguna, dengan setiap kategori diberi nilai pada skala 1 hingga 5. Skala likert, yang pertama kali dikembangkan oleh Rensis Likert, menjadi alat yang sangat umum digunakan dalam penyusunan kuesioner untuk mengukur pandangan atau pendapat responden dalam berbagai studi penelitian.

**Tabel 7.** Penilaian Skala Likert (Rensis Likert)

| Jawaban           | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat Puas       | 1    |
| Puas              | 2    |
| Cukup Puas        | 3    |
| Tidak Puas        | 4    |
| Sangat Tidak Puas | 5    |

**Tabel 7.** Penilaian Skala Likert yang dibuat oleh Rensis Likert  
Sumber: Jurnal (Yang & Sihotang, 2023)

### 2.6.3 Google Form

Google Form atau Google Formulir adalah salah satu layanan Google Docs yang sangat bermanfaat untuk berbagai keperluan. Layanan ini memudahkan perencanaan acara, pengiriman survei, penyediaan kuis, dan pengumpulan informasi secara praktis. Penggunaan Google Form dapat memudahkan penggunaannya untuk membuat dan menyebarkan formulir secara online, sehingga pengumpulan data dapat dilakukan dengan cepat dan terorganisir (Mulatsih, 2020). Oleh karena itu, dalam penelitian ini menggunakan Google Form sebagai alat untuk membuat dan menyebarkan kuesioner melalui media sosial. Dengan menggunakan pendekatan ini, proses pengumpulan data menjadi lebih mudah dan peningkatan jangkauan dan aksesibilitas bagi responden.

### 2.6.4 Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)

Program Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) adalah salah satu program pengolahan statistik yang paling umum digunakan dalam penelitian yang menggunakan data kuantitatif atau data kualitatif yang dikuantitatifkan. Aplikasi Statistik SPSS telah menjadi salah satu alat yang sangat populer dan luas digunakan dalam pengolahan data penelitian. SPSS tidak hanya menyediakan berbagai fitur yang kuat, tetapi juga menawarkan beragam analisis statistik yang memungkinkan para pengguna untuk mengeksplorasi data dengan cara yang efektif dan efisien (Hustia et al., 2021). Dengan kemampuan SPSS yang mencakup statistik deskriptif, analisis multivariat, regresi, pengujian hipotesis, dan masih banyak lagi, para peneliti dapat menerapkan berbagai metode analisis yang relevan dengan data penelitian mereka (Bulu et al., 2021). Fitur-fitur yang disediakan oleh SPSS, seperti kemampuan untuk mengimpor berbagai jenis file data, mengubah dan membersihkan data, serta melaksanakan prosedur statistik yang canggih, memberikan kemudahan dan fleksibilitas yang diperlukan dalam proses pengolahan data penelitian. Penggunaan aplikasi SPSS tidak hanya memberikan manfaat bagi para peneliti, tetapi juga penting dalam konteks pengabdian kepada masyarakat (Cahyono et al., 2021).

Pentingnya penggunaan SPSS dalam pengolahan data penelitian juga diperkuat oleh hasil penelitian sebelumnya yang telah menunjukkan manfaat dan keunggulan aplikasi ini (Hustia et al., 2021). Studi-studi sebelumnya telah menggambarkan bahwa penggunaan SPSS dalam pengolahan data penelitian dapat menghasilkan analisis yang lebih akurat, mempercepat proses analisis, dan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam tentang data yang mereka miliki (Wijaya, 2020).

## 2.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari deskriptif statistik untuk memberikan gambaran umum tentang data yang diperoleh dari hasil survey atau pengumpulan data seperti persentase distribusi jawaban yang menggunakan metode perhitungan *System Usability Scale* (SUS). Untuk analisis *UX Honeycomb* menggunakan beberapa tahapan dengan langkah pertama mengelompokkan data hasil kuesioner berdasarkan variabel penelitian, kemudian menghitung nilai rata-rata masing-masing variabel penelitian, selanjutnya menghitung nilai rata-rata keseluruhan variabel, dan melakukan analisis atas nilai masing-masing variabel yang telah didapat. Untuk

memastikan keabsahan data menggunakan uji reliabilitas. Adapun perangkat lunak yang akan digunakan pada penelitian ini adalah *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) untuk analisis statistik serta Microsoft Excel 2021 untuk analisis kepuasan pengguna.

### 2.7.1 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Reliabilitas suatu tes merujuk pada derajat stabilitas, konsistensi, daya prediksi, dan akurasi. Pengukuran yang memiliki reliabilitas yang tinggi adalah pengukuran yang dapat menghasilkan data yang reliabel (Sanaky, 2021).

Reliabilitas atau keandalan adalah konsistensi dari serangkaian pengukuran atau serangkaian alat ukur. Hal tersebut bisa berupa pengukuran dari alat ukur yang sama (tes dengan tes ulang) akan memberikan hasil yang sama, atau untuk pengukuran yang lebih subjektif, apakah dua orang penilai memberikan skor yang mirip (reliabilitas antar penilai). Reliabilitas tidak sama dengan validitas. Artinya pengukuran yang dapat diandalkan akan mengukur secara konsisten, tapi belum tentu mengukur apa yang seharusnya diukur. Dalam penelitian, reliabilitas adalah sejauh mana pengukuran dari suatu tes tetap konsisten setelah dilakukan berulang-ulang terhadap subjek dan dalam kondisi yang sama. Penelitian dianggap dapat diandalkan bila memberikan hasil yang konsisten untuk pengukuran yang sama. Tidak bisa diandalkan bila pengukuran yang berulang itu memberikan hasil yang berbeda-beda.

Tinggi rendahnya reliabilitas, secara empirik ditunjukkan oleh suatu angka yang disebut nilai koefisien reliabilitas. Reliabilitas yang tinggi ditunjukkan dengan nilai  $r_x$  mendekati angka 1. Kesepakatan secara umum reliabilitas yang dianggap sudah cukup memuaskan jika  $\geq 0.700$ . Jika nilai  $\alpha > 0.7$  artinya reliabilitas mencukupi (*sufficient reliability*) sementara jika  $\alpha > 0.80$  ini mensugestikan seluruh item reliabel dan seluruh tes secara konsisten memiliki reliabilitas yang kuat. Atau, ada pula yang memaknainya sebagai berikut:

Jika  $\alpha > 0.90$  maka reliabilitas sempurna. Jika  $\alpha$  antara  $0.70 - 0.90$  maka reliabilitas tinggi. Jika  $\alpha$   $0.50 - 0.70$  maka reliabilitas moderat. Jika  $\alpha < 0.50$  maka reliabilitas rendah. Jika  $\alpha$  rendah, kemungkinan satu atau beberapa item tidak reliabel (Sanaky dkk.,2021).

### 2.7.2 Analisis Kepuasan Pengguna

Analisis kepuasan pengguna adalah proses evaluasi dan pengukuran tingkat kepuasan terhadap suatu produk, layanan, atau sistem berdasarkan pengalaman pengguna. Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami bagaimana pengguna menanggapi berbagai aspek seperti kualitas, fungsionalitas, kemudahan penggunaan, serta faktor lain yang relevan dengan pengalaman mereka. Analisis kepuasan pengguna dilakukan dengan mengolah data dari jawaban yang diperoleh dari responden untuk menghasilkan interval nilai skala Likert (Barus *et al*, 2024). Pada penelitian ini terdapat 2 metode untuk menentukan hasil dari grade penilaian yaitu metode *UX Honeycomb* dan

*System Usability Scale* (SUS). Untuk mengukur penilaian *UX Honeycomb*, menggunakan interval nilai yang dapat dilihat pada tabel .

**Tabel 8.** Interval Nilai Skala Likert

| Interval Nilai | Keterangan        |
|----------------|-------------------|
| 4,21 – 5,00    | Sangat Puas       |
| 3,41 – 4,20    | Puas              |
| 2,61 – 3,40    | Cukup Puas        |
| 1,81 – 2,60    | Tidak Puas        |
| 1,00 – 1,80    | Sangat Tidak Puas |

Sumber : Jurnal Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *E-wallet* DANA Menggunakan Metode Sus (Nurul Huda et al., 2023).

Pengukuran tingkat kepuasan dilakukan dengan menghitung rata-rata skor jawaban yang dihasilkan melalui 7 pertanyaan kuesioner yang dirancang. Setiap pertanyaan mewakili aspek dari dimensi *Ux Honeycomb*, sehingga memberikan gambaran awal mengenai kepuasan pengguna terhadap platform *e-wallet* OVO dan DANA.

Pada *System Usability Scale* (SUS) ada dua cara yang dapat digunakan. Pertama dilihat dari sisi tingkat penerimaan pengguna, grade skala dan rating adjektif yang terdiri dari tingkat penerimaan pengguna terdapat tiga kategori yaitu *not acceptable*, marginal dan *acceptable*. Sedangkan dari sisi tingkat grade skala terdapat enam skala yaitu A, B, C, D, E dan F.

Penentuan kedua dilihat dari sisi *percentile range* (SUS skor) yang memiliki grade penilaian yang terdiri dari A, B, C, D dan E. Penentuan hasil penilaian berdasarkan SUS score *percentile rank* dilakukan secara umum berdasarkan hasil perhitungan penilaian pengguna (Nurul Huda et al., 2023). Adapun skala grade pada SUS percentile rank dapat dilihat dari tabel 9 dibawah ini.

**Tabel 9.** SUS Score Percentile rank

| Grade | Keterangan                  |
|-------|-----------------------------|
| A     | Skor $\geq 80,3$            |
| B     | Skor $\geq 74$ dan $< 80,3$ |
| C     | Skor $\geq 68$ dan $74$     |
| D     | Skor $\geq 51$ dan $< 68$   |
| E     | Skor lebih $< 51$           |

Sumber : Jurnal Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *E-wallet* DANA Menggunakan Metode Sus (Nurul Huda et al., 2023).

*Score Percentile rank* adalah sebuah tabel yang digunakan untuk menentukan ranking atau peringkat dari sistem, produk, atau layanan berdasarkan nilai atau skor yang diperoleh dari *System Usability Scale* (SUS). Tabel *Score Percentile rank* terdiri dari dua kolom utama, yaitu SUS Score dan *Percentile rank*. SUS Score adalah nilai skor yang diperoleh dari proses pengukuran kegunaan atau *usability* dengan menggunakan *System Usability Scale* (SUS). Sedangkan, *Percentile rank* menunjukkan ranking atau

peringkat sistem, produk, atau layanan berdasarkan SUS Score (Nurul Huda et al., 2023).

Selain percentile rank di dalam mengukur hasil dari nilai *System Usability Scale* (SUS), dibutuhkan *acceptability rank* untuk mengevaluasi tingkat penerimaan pengguna terhadap platform OVO dan DANA . Adapun pengukuran *acceptability rank* dapat dilihat dari tabel 10 dibawah ini.

**Tabel 10. *Acceptability Rank***

| Skor SUS  | Arti Skor             |
|-----------|-----------------------|
| 0 – 50,9  | <i>Not Acceptable</i> |
| 51 – 70,9 | <i>Marginal</i>       |
| 71 – 100  | <i>Acceptable</i>     |

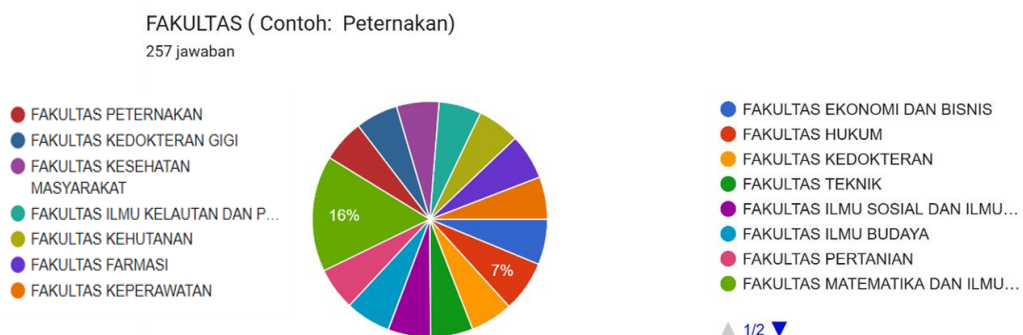
Sumber : Jurnal Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *E-wallet* DANA Menggunakan Metode Sus (Nurul Huda et al., 2023).

*Acceptability Rank* adalah tabel peringkat yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat penerimaan atau *acceptability* suatu produk, layanan, atau sistem oleh pengguna atau konsumen. *Acceptability Rank* menunjukkan seberapa baik produk, layanan, atau sistem diterima oleh pengguna atau konsumen berdasarkan penilaian mereka terhadap faktor-faktor seperti kemudahan penggunaan, kenyamanan, dan kepuasan. Untuk menentukan *Acceptability Rank* biasanya dilakukan survei atau penilaian langsung dari pengguna atau konsumen terhadap produk, layanan, atau sistem yang ingin dievaluasi. Penilaian tersebut dilakukan dengan metode kuesioner (Nurul Huda et al., 2023)..

## BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Analisis Demografi

Proses pengumpulan data berlangsung dari tanggal 02 Februari hingga 18 Februari 2024. Selama proses pengumpulan data, sebanyak 257 responden berpartisipasi dalam penelitian untuk mengisi kuesioner.



**Gambar 8.** Total Responden

**Gambar 8** pada diagram pie jumlah total responden terlihat bahwa jumlah keseluruhan yang mengisi kuisisioner penelitian adalah 257 responden dari 15 fakultas. Diagram didasarkan pada 257 jawaban, yang berarti setiap segmen dalam diagram menunjukkan proporsi dari jumlah ini. Fakultas matematika dan ilmu pengetahuan alam dengan persentase terbesar berwarna hijau (16%), dengan jumlah responden sebanyak 41 responden. Fakultas dengan persentase kecil ditunjukkan oleh beberapa warna berbeda, salah satunya dengan 7% ditandai warna oranye, yang merupakan fakultas Kedokteran dengan memiliki dengan memiliki jumlah responden sebanyak 18 mahasiswa. Fakultas lainnya memiliki distribusi yang lebih merata yaitu yaitu 5,8% dengan rata rata jumlah responden sebanyak 15 mahasiswa.

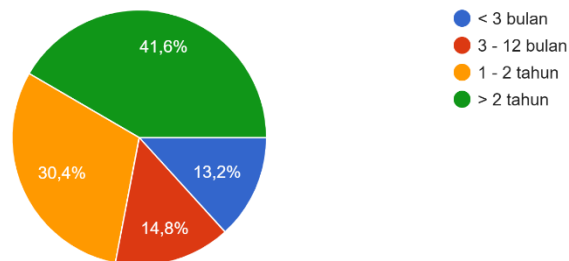
Berdasarkan jumlah sampel yang ditentukan, maka jumlah responden yang dibutuhkan hanya sebesar 225 responden dari 15 fakultas di Universitas Hasanuddin, setiap fakultas terdiri dari 15 mahasiswa yang mengisi kuisisioner penelitian. Oleh karena itu, responden yang terkumpul di filter sehingga total responden yang tersisa sesuai dengan sampel yang telah ditentukan.

Untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna pada aplikasi *e-wallet* OVO dan DANA penting untuk mengetahui berapa lama waktu pemakaian responden dari kedua *e-wallet* OVO dan DANA. Berapa lama waktu pemakaian dapat mencerminkan tingkat pengalaman pengguna dengan platform tertentu. Pengguna yang telah lama menggunakan suatu *e-wallet* mungkin lebih terbiasa dengan fitur-fitur yang ada dibandingkan pengguna baru. Dengan metode *UX Honeycomb*, aspek-aspek seperti *usability* (kemudahan penggunaan) dan *desirability* (keinginan untuk terus

menggunakan) dapat dipengaruhi oleh lama waktu pemakaian. Sedangkan pada metode *System Usability Scale* (SUS), penilaian terhadap kemudahan navigasi, efisiensi, dan kepuasan pengguna bisa bervariasi berdasarkan seberapa lama mereka telah menggunakan platform tersebut. Oleh karena itu, berapa lama waktu pemakaian responden terhadap kedua platform *e-wallet* tersebut dapat dilihat pada diagram pie di bawah ini

Berapa lama Anda sudah menggunakan e-wallet OVO?

257 jawaban



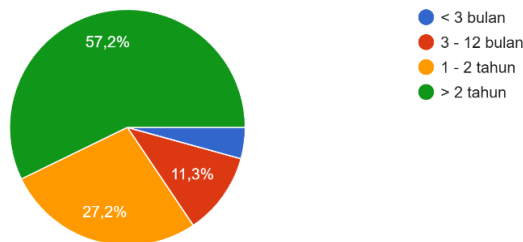
**Gambar 9.** Lama Waktu Pemakaian Responden Terhadap *E-wallet* OVO

**Gambar 9** pada diagram pie lama waktu pemakaian responden terhadap *e-wallet* OVO menjelaskan **pengguna dengan durasi penggunaan lebih dari 2 tahun** (warna hijau) 41,6% merupakan kelompok pengguna terbesar. Menunjukkan bahwa mayoritas responden telah menggunakan OVO dalam jangka waktu yang cukup lama, sehingga mereka kemungkinan lebih familiar dengan fitur dan layanan OVO. **Pengguna dengan durasi 1 - 2 tahun** (warna oranye) 30,4% kelompok pengguna yang juga cukup lama menggunakan OVO, meskipun tidak sebanyak kelompok di pengguna dengan durasi lebih dari 2 tahun, dalam 1-2 tahun terakhir, adopsi OVO masih cukup tinggi. **Pengguna dengan durasi 3 - 12 bulan** (warna merah) 14,8% menunjukkan pengguna yang mulai menggunakan OVO dalam waktu kurang dari setahun tetapi lebih dari 3 bulan adalah pengguna baru yang mulai mencoba atau berpindah dari *e-wallet* lain. **Pengguna dengan durasi kurang dari 3 bulan** (warna biru) 13,2% merupakan kelompok pengguna terkecil, pengguna baru yang mungkin masih dalam tahap eksplorasi terhadap fitur dan manfaat OVO.

Sebagian besar responden (72%) telah menggunakan OVO lebih dari 1 tahun, yang menunjukkan bahwa OVO memiliki basis pengguna yang loyal dan terus bertahan dalam penggunaan jangka panjang. Hanya 28% pengguna yang baru memakai OVO dalam kurun waktu kurang dari setahun, yang bisa mengindikasikan bahwa pertumbuhan pengguna baru OVO mungkin mulai melambat. Jumlah pengguna baru (kurang dari 3 bulan) relatif kecil (13,2%), yang dapat berarti bahwa akuisisi pengguna baru masih terjadi tetapi tidak signifikan dibandingkan pengguna lama.



Berapa lama Anda sudah menggunakan e-wallet DANA?  
257 jawaban



**Gambar 10.** Lama Waktu Pemakaian Responden Terhadap *E-wallet* DANA

**Pengguna dengan durasi penggunaan lebih dari 2 tahun (warna hijau)** 57,2% merupakan kelompok pengguna terbesar. Menunjukkan bahwa mayoritas responden telah lama menggunakan DANA, bahkan lebih lama dibandingkan OVO. **Pengguna dengan durasi 1-2 tahun (warna oranye)** 27,2% jumlah pengguna cukup signifikan, tetapi lebih rendah dibandingkan pengguna dengan durasi lebih dari 2 tahun, pertumbuhan adopsi DANA cukup kuat dalam kurun waktu 1-2 tahun terakhir. **Pengguna dengan durasi 3-12 bulan (warna merah)** 11,3% merupakan kelompok pengguna baru yang sudah memakai DANA dalam rentang 3 bulan hingga 1 tahun, relatif lebih kecil dibandingkan kategori pengguna lama. **Pengguna dengan durasi kurang dari 3 bulan (warna biru)** 4,3% ini adalah kelompok pengguna terkecil, menunjukkan bahwa hanya sedikit responden yang baru mulai menggunakan DANA.

**Tabel 11.** Perbandingan Penggunaan OVO dan DANA

| Durasi Pemakaian | OVO (%) | DANA (%) | Perbedaan                                               |
|------------------|---------|----------|---------------------------------------------------------|
| < 3 bulan        | 13,2%   | 4,3%     | Pengguna baru DANA lebih sedikit dibanding OVO          |
| 3 - 12 bulan     | 14,8%   | 11,3%    | OVO lebih banyak memiliki pengguna dalam rentang ini    |
| 1 - 2 tahun      | 30,4%   | 27,2%    | Selisih tidak terlalu signifikan                        |
| > 2 tahun        | 41,6%   | 57,2%    | DANA memiliki lebih banyak pengguna setia dibanding OVO |

Pada tabel 11 menunjukkan bahwa DANA lebih dominan dalam hal retensi pengguna lama. Sebanyak 57,2% pengguna telah memakai DANA lebih dari 2 tahun, sedangkan untuk OVO hanya 41,6%. Ini menunjukkan bahwa DANA lebih sukses mempertahankan pengguna jangka panjang. OVO memiliki lebih banyak pengguna baru dibandingkan DANA. Pengguna baru OVO (< 3 bulan) 13,2%, sedangkan DANA hanya 4,3%. DANA lebih stabil, sementara OVO lebih berkembang dalam akuisisi pengguna. Persentase pengguna yang telah menggunakan DANA lebih dari 2 tahun jauh lebih tinggi, menunjukkan loyalitas yang kuat. OVO memiliki jumlah pengguna baru lebih besar, menunjukkan bahwa pertumbuhannya masih berjalan aktif.

### 3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas setiap item atau pernyataan yang digunakan dalam penelitian ini, akan digunakannya rumus *Cronbach Alpha*. Nilai *Cronbach Alpha* lebih besar daripada 0,6 dianggap dapat diandalkan atau reliabel. Sebaliknya, jika nilai *Cronbach Alpha* kurang dari 0,6, alat ukur atau pertanyaan kuesioner dianggap kurang reliabel. Hal tersebut menunjukkan bahwa alat pengukur memiliki tingkat konsistensi internal yang tinggi dan dapat diandalkan untuk menghasilkan hasil penelitian yang konsisten. Adapun rentang nilai *Cronbach Alpha* pada tabel 13.

**Tabel 12.** Rentang Nilai *Cronbach Alpha*

| Rentang Nilai <i>Cronbach Alpha</i> | Tingkat Reliabilitas |
|-------------------------------------|----------------------|
| 0,00 - 0,20                         | Kurang Reliabel      |
| 0,20 - 0,40                         | Agak Reliabel        |
| 0,40 - 0,60                         | Cukup Reliabel       |
| 0,60 - 0,80                         | Reliabel             |
| 0,80 - 1,00                         | Sangat Reliabel      |

Berdasarkan pada tabel 12 menunjukkan rentang nilai *cronbach alpha* dan tingkat reliabilitasnya. Nilai yang berada di 0,00-0,20 berarti kurang reliabel, nilai 0,20-0,40 bermakna agak reliabel, nilai 0,40-0,60 bermakna cukup reliabel, nilai 0,60-0,80 berarti reliabel, nilai 0,80-1,00 berarti sangat reliabel. Adapun rumus *Cronbach alpha* sebagai berikut.

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \times \frac{s_t^2 - \sum_{j=1}^k s_j^2}{s_t^2}$$

Keterangan :  $\alpha$  : *Cronbach alpha*

$s_t^2$  : Variansi skor total seluruh instrumen atau item pertanyaan.

$s_j^2$  : Variansi skor instrumen atau item pertanyaan ke- $j$  untuk  $j = 1, 2, \dots, k$ .

$k$  : Banyak responden yang diujikan.

Kriteria suatu data dikatakan reliable dengan menggunakan teknik ini bila nilai *Cronbach's alpha*  $\alpha > 0,6$ .

$$\alpha = \frac{225}{(225-1)} \times \frac{1-36,7031}{116,120} = 0,687$$

Diketahui :

$s_t^2 = 116,120$  (*Varians total*)

$s_j^2 = 36,7031$  (*Total varians*)

$k = 225$  (*Banyak responden*)

**Tabel 13.** Hasil Uji Reliabilitas

| <i>Reliability Statistic</i> |                   |                   |
|------------------------------|-------------------|-------------------|
| <i>Cronbach Alpha</i>        | <i>N Of Items</i> | <i>Keterangan</i> |
| 0,687                        | 34                | Reliabel          |

Pada tabel 13 Hasil Alpha Cronbach sebesar 0.687 yang artinya lebih besar dari r tabel (0.1236) yang menunjukkan bahwa ke-34 pertanyaan reliabel (konsisten). Tingkat Signifikansi  $\alpha = 5\% = 0,05$

### 3.3 Analisis Skor System Usability Scale (SUS)

Setiap item pernyataan memiliki skor kontribusi. Setiap skor kontribusi item akan berkisar antara 0 hingga 4. Pada tahapan 1 metode *System Usability Scale* (SUS) untuk item 1,3,5,7, dan 9 skor kontribusinya adalah posisi skala dikurangi 1. Sedangkan pada tahapan 2 metode *System Usability Scale* (SUS) Untuk item 2,4,6,8, dan 10, skor kontribusinya adalah 5 dikurangi posisi skala. Kalikan jumlah skor kontribusi dengan 2.5 untuk mendapatkan nilai keseluruhan system *usability*. Skor SUS berkisar dari 0 hingga 100 (Brooke, 1996). Skor SUS keseluruhan diperoleh dari rata-rata skor SUS individual.

#### 3.3.1 Analisis Skor System Usability Scale (SUS) OVO

Kuesioner pada pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) OVO menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Ragu-ragu”, “Setuju”, “Sangat Setuju” atas 10 item pernyataan SUS OVO sesuai dengan penilaian subjektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian. Kuesioner disebarakan melalui link kepada pengguna aplikasi OVO. Kuesioner diisi secara online menggunakan *Google Form* dan/atau diisi secara manual. Kuesioner disebarakan selama 2 minggu mulai tanggal 2 Februari 2025. Hasil yang diperoleh dari 225 responden dari 15 fakultas di Universitas Hasanuddin pengguna aplikasi OVO. Jika ingin melihat jawaban perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) OVO dapat dilihat pada **lampiran 2**. Adapun hasil perhitungan skor yang telah dihitung melalui 4 tahapan perhitungan pada tabel 14 dibawah ini.

**Tabel 14.** Hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) OVO

| Tahapan SUS OVO | Rumus SUS OVO  | Hasil Perhitungan SUS OVO | Keterangan                                                |
|-----------------|----------------|---------------------------|-----------------------------------------------------------|
| Tahap 1         | $\sum px - 1$  | 2934                      | Jumlah Score Ganjil <i>System Usability Scale</i> SUS OVO |
| Tahap 2         | $\sum 5 - Pn.$ | 2829                      | Jumlah Score Genap <i>System Usability Scale</i> SUS OVO  |

| Tahapan<br>SUS<br>OVO | Rumus SUS OVO                                                   | Hasil<br>Perhitungan<br>SUS OVO | Keterangan                                            |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------|---------------------------------|-------------------------------------------------------|
| Tahap 3               | $(\sum \text{skor ganjil} + \sum \text{skor genap}) \times 2,5$ | 14407,5                         | Jumlah <i>Score System Usability Scale</i> SUS OVO    |
| Tahap 4               | $X = \frac{(\sum \text{skor total})}{n}$                        | 64,03                           | Rata-rata <i>Score System Usability Scale</i> SUS OVO |

Pada Tabel 14 hasil perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) OVO tersebut menampilkan empat tahapan utama dalam proses penghitungan Skor SUS untuk aplikasi OVO, beserta rumus yang digunakan, hasil penghitungan numerik, serta keterangan atau penjelasan dari masing-masing tahap. Kolom tahapan SUS OVO menunjukkan urutan proses penghitungan Tahap 1 sampai Tahap 4. Kolom rumus SUS OVO menjelaskan rumus matematika/statistik yang digunakan di tiap tahapan. Kolom hasil perhitungan SUS OVO merupakan hasil berupa angka yang diperoleh setelah menerapkan rumus. Kolom keterangan menjelaskan deskripsi hasil atau proses di setiap tahap.

**Pada tahap pertama** didapatkan hasil jumlah skor ganjil sebesar 2934. Pada SUS pertanyaan ganjil memiliki skala positif. Rumus yang digunakan:  $\sum px - 1$ , dimana  $px$  adalah skor dari pertanyaan ganjil, kemudian nilai setiap jawaban dikurangi 1. Hasil skor 2934 merupakan jumlah total skor dari semua responden setelah dikurangi 1 dari setiap skor ganjil.

**Pada tahap kedua** di dapatkan hasil jumlah skor genap sebesar 2829. Pada SUS, pertanyaan genap memiliki skala negatif. Rumus yang digunakan:  $\sum 5 - Pn.$ , dimana  $Pn$  adalah skor dari pertanyaan genap. Setiap nilai dikurangkan dari 5 untuk menyesuaikan dengan metode SUS. Hasil skor 2829 merupakan jumlah total skor dari semua responden setelah dikurangi dari 5 untuk pertanyaan bernomor genap.

**Pada tahap ketiga** dengan Menghitung Total Skor SUS. Hasil Perhitungan yang didapatkan bernilai 14407,5. Rumus yang digunakan pada tahapan ketiga metode SUS yaitu,  $(\sum \text{skor ganjil} + \sum \text{skor genap}) \times 2,5$ . Dihitung dengan menjumlahkan hasil Tahap 1 dan Tahap 2, kemudian dikalikan dengan faktor 2.5 untuk mendapatkan skor SUS standar. Nilai 14407.5 ini adalah total skor dari seluruh responden setelah dikalikan 2.5.

**Pada tahap keempat** dengan menghitung rata-rata skor SUS. Hasil Perhitungan yang didapatkan bernilai 64,03. Rumus yang digunakan:  $X = \frac{(\sum \text{skor total})}{n}$ , dimana  $X$  adalah skor rata-rata SUS,  $\sum x$  adalah total skor dari tahap 3 (14407,5), dan  $n$  adalah jumlah responden yang mengisi survei sebanyak 225 responden. Nilai 64.03 adalah nilai akhir SUS yang menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan OVO berdasarkan tanggapan responden.

### 3.3.2 Analisis Skor *System Usability Scale* (SUS) DANA

Kuesioner pada pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) DANA sama dengan kuesioner pada pertanyaan *System Usability Scale* (SUS) OVO menggunakan 5 poin skala Likert. Responden diminta untuk memberikan penilaian “Sangat Tidak Setuju”, “Tidak Setuju”, “Ragu-ragu”, “Setuju”, “Sangat Setuju” atas 10 item pernyataan SUS OVO sesuai dengan penilaian subjektifnya. Jika responden merasa tidak menemukan skala respon yang tepat, responden harus mengisi titik tengah skala pengujian. Kuesioner disebarakan melalui link kepada pengguna aplikasi DANA. Jika ingin melihat jawaban perhitungan skor *System Usability Scale* (SUS) DANA dapat dilihat pada **lampiran 3**. Adapun hasil perhitungan skor yang telah dihitung melalui 4 tahapan perhitungan metode *System Usability Scale* (SUS) OVO dapat dilihat pada tabel 18 dibawah ini:

**Tabel 15.** Hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) DANA

| Tahapan SUS DANA | Rumus SUS DANA                                  | Hasil Perhitungan SUS DANA | Keterangan                                                 |
|------------------|-------------------------------------------------|----------------------------|------------------------------------------------------------|
| Tahap 1          | $\sum px - 1$                                   | 3265                       | Jumlah Score Ganjil <i>System Usability Scale</i> SUS DANA |
| Tahap 2          | $\sum 5 - Pn.$                                  | 3109                       | Jumlah Score Genap <i>System Usability Scale</i> SUS DANA  |
| Tahap 3          | $\sum skor ganji + \sum skor genap) \times 2,5$ | 15935                      | Jumlah Score <i>System Usability Scale</i> SUS DANA        |
| Tahap 4          | $X = \frac{(\sum skor total)}{n}$               | 70,82                      | Rata-rata Score <i>System Usability Scale</i> SUS DANA     |

Pada Tabel 15 hasil Perhitungan Skor *System Usability Scale* (SUS) DANA tersebut menampilkan empat tahapan utama dalam proses penghitungan Skor SUS untuk aplikasi DANA, beserta rumus yang digunakan, hasil penghitungan numerik, serta keterangan atau penjelasan dari masing-masing tahap. Kolom tahapan SUS DANA menunjukkan urutan proses penghitungan Tahap 1 sampai Tahap 4. Kolom rumus SUS DANA menjelaskan rumus matematika/statistik yang digunakan di tiap tahapan. Kolom hasil perhitungan SUS DANA merupakan hasil berupa angka yang diperoleh setelah menerapkan rumus. Kolom keterangan menjelaskan deskripsi hasil atau proses di setiap tahap.

**Pada Tahap pertama** didapatkan hasil jumlah skor ganjil sebesar 3265. Pada SUS pertanyaan ganjil memiliki skala positif. Rumus yang digunakan:  $\sum px - 1$ , dimana  $px$  adalah skor dari pertanyaan ganjil, kemudian nilai setiap jawaban dikurangi 1. Hasil skor

3265 merupakan jumlah total skor dari semua responden setelah dikurangi 1 dari setiap skor ganjil.

**Pada Tahap kedua** di dapatkan hasil jumlah skor genap sebesar 3109. Pada SUS, pertanyaan genap memiliki skala negatif. Rumus yang digunakan:  $\sum 5 - P_n$ , dimana  $P_n$  adalah skor dari pertanyaan genap. Setiap nilai dikurangkan dari 5 untuk menyesuaikan dengan metode SUS. Hasil skor 3109 merupakan jumlah total skor dari semua responden setelah dikurangi dari 5 untuk pertanyaan bernomor genap.

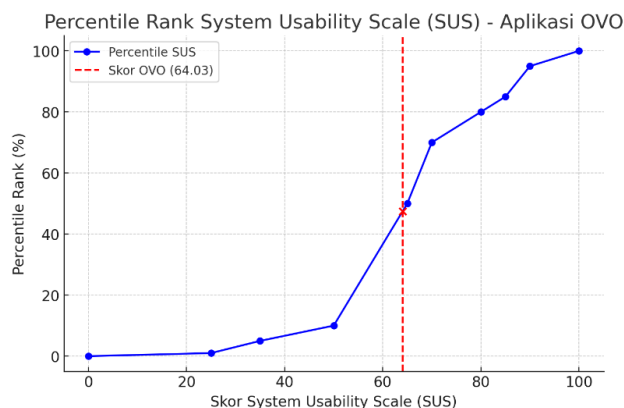
**Pada Tahap ketiga** dengan Menghitung Total Skor SUS. Hasil Perhitungan yang didapatkan bernilai 15935. Rumus yang digunakan pada tahapan ketiga metode SUS yaitu,  $\sum skor ganjil + \sum skor genap) \times 2,5$ . Dihitung dengan menjumlahkan hasil Tahap 1 dan Tahap 2, kemudian dikalikan dengan faktor 2.5 untuk mendapatkan skor SUS standar. Nilai 14,407.5 ini adalah total skor dari seluruh responden setelah dikalikan 2.5.

**Pada tahap keempat** dengan menghitung rata-rata skor SUS. Hasil Perhitungan yang didapatkan bernilai 70,82. Rumus yang digunakan:  $X = \frac{(\sum skor total)}{n}$ , dimana  $X$  adalah skor rata-rata SUS,  $\sum x$  adalah total skor dari tahap 3 (14407.5), dan  $n$  adalah jumlah responden yang mengisi survei sebanyak 225 responden. Nilai 70,82 adalah nilai akhir SUS yang menunjukkan tingkat kemudahan penggunaan DANA berdasarkan tanggapan responden.

### 3.4 Evaluasi Skor System Usability Scale (SUS) OVO dan DANA

#### 3.4.1 Evaluasi Percentile rank System Usability Scale (SUS) OVO dan DANA

Adapun grafik *Percentile rank System Usability Scale (SUS) OVO* berdasarkan rata-rata skor SUS aplikasi DANA sebesar 64,03. Grafik ini akan menunjukkan bagaimana skor OVO dengan standar SUS yang umum digunakan. Berikut adalah grafik *Percentile rank System Usability Scale (SUS)* untuk aplikasi OVO dengan skor rata-rata 64,03.



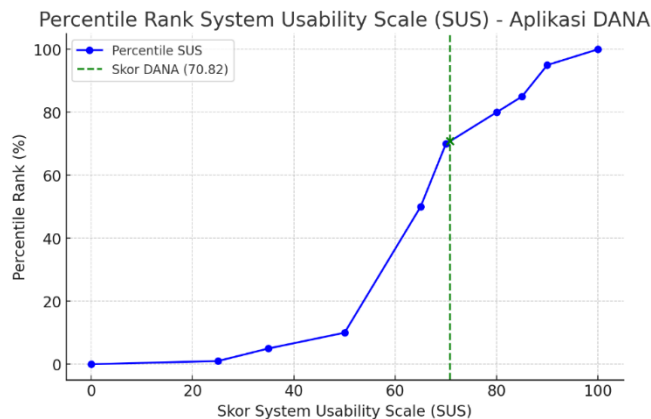
**Gambar 11.** Grafik Percentile rank System Usability Scale (SUS) OVO

Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 11 merupakan grafik *percentile rank System Usability Scale (SUS) OVO* dengan skor rata-rata 64,03. Garis biru menunjukkan distribusi *percentile rank* dari standar SUS. Garis merah putus-putus menandakan posisi skor OVO (64,03) dalam skala persentil. Skor rata-rata (pada persentil ke-50) adalah 68. Artinya, skor SUS

mentah di atas 68 dianggap di atas rata-rata dan di bawah 68 dianggap di bawah rata-rata. Berdasarkan interpolasi, skor 64,03 berada di sekitar persentil ke-50, yang berarti sekitar 50% aplikasi lain memiliki skor SUS lebih rendah, dan 50% lainnya lebih tinggi. Aplikasi OVO memiliki *usability* dibawah rata-rata yaitu **"D (Skor  $\geq 51$  dan  $<68$ )"**.

Adapun grafik *percentile rank System Usability Scale (SUS)* DANA berdasarkan rata-rata skor SUS aplikasi DANA sebesar 70,82. Grafik ini akan menunjukkan bagaimana skor DANA dengan standar SUS yang umum digunakan. Berikut adalah grafik *Percentile rank System Usability Scale (SUS)* untuk aplikasi DANA dengan skor rata-rata 70,82.



**Gambar 12.** Grafik *Percentile Rank System Usability Scale (SUS)* DANA

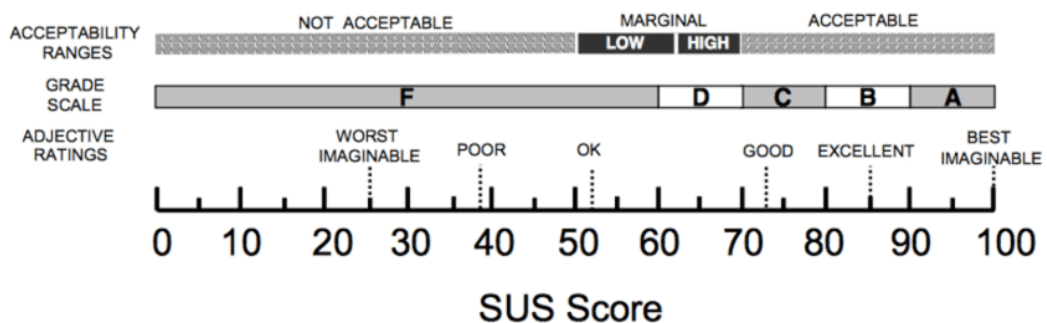
Sumber: Dokumen Peneliti

Gambar 12 merupakan grafik *percentile rank System Usability Scale (SUS)* DANA dengan skor rata-rata 70,82. Garis biru menunjukkan distribusi *percentile rank* berdasarkan standar SUS. Garis hijau putus-putus menandakan posisi skor DANA (70,82) dalam skala persentile. Berdasarkan interpolasi, skor 70,82 berada di sekitar persentil ke-70, yang berarti aplikasi DANA lebih baik dari sekitar 70% aplikasi lain dalam *usability*. Dengan skor 70,82, aplikasi DANA berada dalam kategori **"C (Skor  $\geq 68$  dan  $<74$ )"**, menunjukkan bahwa aplikasi ini memiliki *usability* yang cukup baik.

Aplikasi DANA memiliki skor SUS lebih tinggi (70,82) dibandingkan OVO (64,03). Perbedaan sekitar 6,79 poin, menunjukkan bahwa pengguna menilai DANA lebih mudah digunakan dibandingkan OVO. Skor OVO (64,03) berada di sekitar persentil 50%, artinya *usability*-nya rata-rata dibandingkan aplikasi lain. Skor DANA (70,82) berada di sekitar persentil 70%, yang berarti *usability*-nya lebih baik dari 70% aplikasi lain. DANA lebih unggul dalam *usability* dibandingkan OVO, berdasarkan peringkat persentasenya.

### 3.4.2 Acceptability Rank, Grade Scale, dan Adjective Ratings OVO dan DANA

Untuk mengukur *acceptability rank* OVO dan DANA menggunakan *acceptability range*. Pengukuran *acceptability rank* adalah tingkat penerimaan pengguna terhadap perangkat lunak. Skala penerimaan ini memiliki tiga tingkatan, yaitu *not acceptable*, *marginal*, dan *acceptable*. Ketentuan penilaian *acceptability rank* skor SUS yaitu, skor di atas 70 dianggap dapat diterima, skor di bawah 50 dianggap tidak dapat diterima, skor di antara 50-70 dianggap dapat diterima secara marginal. Untuk menghitung secara jelas *Acceptability Rank* OVO dan DANA dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 13.** Skor System Usability Scale (SUS)

Sumber : Jurnal Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *E-wallet* DANA Menggunakan Metode Sus (Nurul Huda et al., 2023).

**Analisis acceptability rank System Usability Scale (SUS) OVO**, berdasarkan skor rata-rata 64,03 dari 225 mahasiswa, maka Interpretasi *acceptability rank* Skor 64,03 berada dalam kategori *marginal high*. Tingkat kebergunaan aplikasi OVO masih dapat diterima, tetapi mendekati batas bawah dari kategori *acceptable*. Dalam skala huruf, skor 64,03 termasuk dalam *grade D*, ini menunjukkan bahwa aplikasi OVO masih memiliki ruang untuk perbaikan dari segi *usability*. Pada interpretasi *adjective ratings*, skor ini sesuai dengan kategori OK dalam *adjective ratings* artinya pengguna merasa aplikasi OVO cukup baik, tetapi belum mencapai tingkat *good* atau *excellent*.

**Analisis acceptability rank System Usability Scale (SUS) DANA**, berdasarkan skor rata-rata 70,82 dari 225 mahasiswa dengan total skor 15.93, maka interpretasi *acceptability rank* skor 70,82 berada dalam kategori *acceptable*, ini berarti tingkat kebergunaan aplikasi DANA diterima. Interpretasi *grade scale* dalam skala huruf, skor 70,82 termasuk dalam *grade C*, menunjukkan bahwa aplikasi DANA masih memiliki ruang untuk perbaikan dari segi *usability*. Interpretasi *adjective ratings* ini sesuai dengan kategori *Good* dalam *adjective ratings*, artinya pengguna merasa aplikasi DANA baik, tetapi belum mencapai tingkat *Excellent*.

Berdasarkan hasil perhitungan *System Usability Scale* (SUS) untuk aplikasi OVO dan DANA, pada tabel 16 berikut adalah analisis perbandingan *usability* berdasarkan *acceptability rank*, *grade scale*, dan *adjective ratings*.

**Tabel 16.** Perbandingan Usability OVO dan DANA

| Kategori         | OVO     | DANA  | Interpretasi                                           |
|------------------|---------|-------|--------------------------------------------------------|
| Total Skor       | 14407,5 | 15935 | DANA memiliki total skor lebih tinggi dibandingkan OVO |
| Jumlah Responden | 225     | 225   | Sama, jumlah responden sebanyak 225 mahasiswa          |



| Kategori                  | OVO                  | DANA              | Interpretasi                                                                                        |
|---------------------------|----------------------|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Rata-rata SUS Score       | 64,03                | 70,82             | DANA memiliki <i>usability</i> yang lebih baik dari OVO                                             |
| <i>Acceptability Rank</i> | <i>Marginal High</i> | <i>Acceptable</i> | OVO masih dalam kategori <i>usability</i> menengah, sedangkan DANA sudah dapat diterima dengan baik |
| <i>Grade Scale</i>        | D                    | C                 | DANA memiliki <i>usability</i> lebih baik dibandingkan OVO                                          |
| <i>Adjective Ratings</i>  | OK                   | Good              | OVO hanya dianggap "OK", sedangkan DANA dianggap "Good" oleh pengguna                               |

Pada tabel 16 perbandingan *usability* berdasarkan *acceptability rank*, *grade scale*, dan *adjective ratings* OVO dan DANA. Pada aplikasi DANA memiliki skor SUS lebih tinggi (70,82) dibandingkan OVO (64,03), yang berarti *usability* DANA lebih baik. DANA masuk dalam kategori "acceptable" dengan *usability grade* "C", sedangkan OVO masih dalam kategori "marginal high" dengan *grade* "D". Pengguna menilai *usability* OVO hanya "OK", sedangkan *usability* DANA dianggap "good". Secara keseluruhan, aplikasi DANA memiliki tingkat *usability* yang lebih tinggi dibandingkan OVO berdasarkan hasil SUS Score.

### 3.5 Evaluasi Metode Honeycomb OVO dan DANA

Kerangka kerja **UX Honeycomb** dari Peter Morville terdiri dari tujuh aspek utama yang menggambarkan kualitas pengalaman pengguna (*user experience*). Untuk menghitung hasil kuesioner metode *UX Honeycomb* pada perbandingan OVO dan DANA terdapat beberapa tahapan yaitu:

- Mengelompokkan data hasil kuesioner berdasarkan variabel penelitian
- Menghitung nilai rata-rata masing-masing variabel penelitian
- Menghitung nilai rata-rata keseluruhan variabel
- Melakukan analisis atas nilai masing-masing variabel yang telah didapat

#### 3.5.1 Perhitungan Metode UX Honeycomb OVO

Adapun klasifikasi pertanyaan dan hasil rata rata OVO dari 225 responden berdasarkan aspek *UX Honeycomb* dapat dilihat pada tabel 17 perhitungan metode *UX HONEYCUMB* dibawah ini:

**Tabel 17.** Perhitungan Metode *UX Honeycomb* OVO

| Pertanyaan OVO                                                                                         | Aspek <i>UX Honeycomb</i>  | Skor Rata-Rata OVO | Penjelasan                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Saya merasa mudah memahami cara kerja OVO.                                                             | Usable (Dapat Digunakan)   | 3,55               | Menilai kemudahan penggunaan dan pemahaman aplikasi.                      |
| Platform OVO membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari.                              | Useful (Bermanfaat)        | 3,46               | Mengukur seberapa bermanfaat aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.  |
| Desain antarmuka OVO menarik dan nyaman dipandang.                                                     | Desirable (Menarik)        | 3,47               | Berkaitan dengan aspek estetika dan daya tarik visual antarmuka pengguna. |
| Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di OVO.                                                  | Findable (Dapat Ditemukan) | 3,53               | Mengukur kemudahan pengguna dalam menemukan fitur yang mereka butuhkan.   |
| OVO mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik). | Accessible (Dapat Diakses) | 3,17               | Menilai aksesibilitas bagi pengguna dengan berbagai keterbatasan.         |
| Saya merasa OVO aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.                                   | Credible (Dapat Dipercaya) | 3,5                | Mengukur tingkat kepercayaan dan keamanan pengguna terhadap aplikasi.     |
| Aplikasi OVO dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis.                                            | Reliable (Handal)          | 3,32               | Menilai keandalan aplikasi dalam menyediakan layanan tanpa gangguan.      |

Pada tabel 17 perhitungan metode *UX Honeycomb* OVO terdapat beberapa aspek *UX Honeycomb* yaitu *Usable* (Dapat Digunakan), *Useful* (Bermanfaat), *Desirable* (Menarik), *Findable* (Dapat Ditemukan), *Accessible* (Dapat Diakses), *Credible* (Dapat Dipercaya), *Reliable* (Handal). Dari masing masing aspek *UX Honeycomb* terdapat beberapa pertanyaan dan hasil skor dari 225 responden. **skor rata-rata dari semua variabel OVO pada perhitungan *UX Honeycomb* adalah 3,42.**

**Usable (Dapat Digunakan)** dengan skor 3,55 Skor tertinggi dibanding aspek lain menunjukkan bahwa pengguna merasa OVO relatif mudah digunakan. Hal ini berarti tata letak menu, navigasi, dan interaksi di dalam aplikasi sudah cukup baik. Meskipun tinggi, skor belum mencapai angka 4 atau lebih, yang menunjukkan masih ada ruang untuk perbaikan. Ada kemungkinan bahwa beberapa pengguna mengalami kebingungan saat menggunakan fitur tertentu.

**Useful (Bermanfaat)** dengan skor 3,46, dimana pengguna merasa OVO cukup membantu dalam memenuhi kebutuhan transaksi sehari-hari. Namun, skor yang berada di bawah Usable menunjukkan bahwa ada fitur yang mungkin kurang maksimal dalam memberikan manfaat. Beberapa pengguna merasa bahwa fitur yang mereka butuhkan tidak tersedia atau kurang lengkap. Fitur seperti cashback, promo, atau metode pembayaran tertentu kurang optimal atau sulit diakses.

**Desirable (Menarik)** dengan skor 3,47. Pengguna merasa desain OVO cukup menarik, tetapi masih bisa ditingkatkan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun desain UI/UX tidak buruk, ada elemen visual yang bisa lebih baik. Desain masih kurang modern atau tidak memiliki daya tarik emosional yang kuat. Tampilan antarmuka terlihat monoton atau kurang intuitif dibandingkan kompetitor seperti DANA.

**Findable (Dapat Ditemukan)** dengan skor 3,53. Pengguna cukup mudah menemukan fitur yang mereka butuhkan di OVO. Skor ini cukup baik, tetapi masih di bawah Usable (3,55), yang berarti ada sedikit tantangan dalam pencarian fitur tertentu. Masih terdapat fitur yang penting tetapi tersembunyi dalam menu atau terlalu banyak langkah untuk mengaksesnya. Label atau ikon mungkin kurang jelas bagi sebagian pengguna.

**Accessible (Dapat Diakses)** dengan skor 3,17 adalah aspek dengan skor terendah, yang berarti aksesibilitas menjadi masalah utama bagi sebagian pengguna. Aplikasi OVO kurang responsif saat jaringan lemah atau kurang ramah bagi pengguna dengan keterbatasan fisik. Pengguna mengalami kesulitan mengakses aplikasi saat sinyal buruk. Aplikasi OVO belum menyediakan fitur aksesibilitas yang cukup untuk pengguna dengan kebutuhan khusus (misalnya, pengguna dengan gangguan penglihatan atau motorik).

**Credible (Dapat Dipercaya)** dengan skor 3,50. Pengguna merasa OVO cukup aman dan dapat diandalkan untuk transaksi. Namun, skor masih bisa ditingkatkan dengan memperkuat persepsi keamanan. Beberapa pengguna masih khawatir dengan keamanan akun mereka. Informasi terkait perlindungan data dan transaksi mungkin kurang transparan atau sulit ditemukan.

**Reliable (Handal)** dengan skor 3,31, dapat dilihat bahwa pengguna merasa OVO cukup handal, tetapi masih ada masalah teknis yang mengganggu. Skor ini menunjukkan bahwa masih ada pengalaman gangguan teknis, seperti server down atau transaksi tertunda. Pengguna masih mengalami kesalahan teknis seperti aplikasi tidak bisa dibuka, transaksi gagal, atau keterlambatan proses *top-up*. Infrastruktur OVO belum cukup kuat untuk menangani lonjakan transaksi pada waktu tertentu.

### 3.5.2 Perhitungan Metode UX Honeycomb DANA

Adapun klasifikasi pertanyaan dan hasil rata rata DANA dari 225 responden berdasarkan aspek UX Honeycomb dapat dilihat pada tabel 18 dibawah ini:

**Tabel 18.** Perhitungan Metode *UX Honeycomb* DANA

| <b>Pertanyaan DANA</b>                                                                                  | <b>Aspek UX Honeycomb</b>         | <b>Skor Rata-Rata DANA</b> | <b>Penjelasan</b>                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| Saya merasa mudah memahami cara kerja DANA                                                              | <i>Usable</i> (Dapat Digunakan)   | 3,84                       | Menilai kemudahan penggunaan dan pemahaman aplikasi.                      |
| Platform DANA membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari                               | <i>Useful</i> (Bermanfaat)        | 3,88                       | Mengukur seberapa bermanfaat aplikasi dalam memenuhi kebutuhan pengguna.  |
| Desain antarmuka DANA menarik dan nyaman dipandang.                                                     | <i>Desirable</i> (Menarik)        | 3,71                       | Berkaitan dengan aspek estetika dan daya tarik visual antarmuka pengguna. |
| Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di DANA                                                   | <i>Findable</i> (Dapat Ditemukan) | 3,80                       | Mengukur kemudahan pengguna dalam menemukan fitur yang mereka butuhkan.   |
| DANA mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik). | <i>Accessible</i> (Dapat Diakses) | 3,41                       | Menilai aksesibilitas bagi pengguna dengan berbagai keterbatasan.         |
| Saya merasa DANA aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.                                   | <i>Credible</i> (Dapat Dipercaya) | 3,78                       | Mengukur tingkat kepercayaan dan keamanan pengguna terhadap aplikasi.     |
| Aplikasi DANA dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis.                                            | <i>Reliable</i> (Handal)          | 3,69                       | Menilai keandalan aplikasi dalam menyediakan layanan tanpa gangguan.      |

Evaluasi pengalaman pengguna (UX) terhadap aplikasi DANA didasarkan pada model *UX Honeycomb* yang terdiri dari tujuh aspek utama: Usable, Useful, Desirable, Findable, Accessible, Credible, dan Reliable. Skor diberikan berdasarkan persepsi pengguna terhadap masing-masing aspek. Dari masing-masing aspek *UX Honeycomb* terdapat beberapa pertanyaan dan hasil skor dari 225 responden. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan dari tabel diatas, **skor rata-rata dari semua variabel DANA pada perhitungan UX Honeycomb** adalah 3,73.

**Usability (Dapat Digunakan)** mendapatkan Skor 3,84. Pertanyaan dari *usability* tersebut yaitu “Saya merasa mudah memahami cara kerja DANA”. Skor ini menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi DANA cukup mudah dipahami dan digunakan. Angka 3,84 dari skala 5 menandakan bahwa mayoritas pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memahami navigasi dan cara kerja aplikasi. Namun, ada ruang untuk peningkatan, terutama dalam penyederhanaan antarmuka dan petunjuk penggunaan bagi pengguna baru.

**Usefulness (Bermanfaat)** mendapatkan skor 3,88. Pertanyaan dari *usefulness* tersebut yaitu “Platform DANA membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari”. Aplikasi DANA mendapatkan skor tertinggi di aspek ini, skor 3,88 menunjukkan bahwa pengguna merasa aplikasi ini sangat bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan transaksi mereka. Hal ini membuktikan bahwa fitur-fitur DANA telah berhasil membantu pengguna dalam berbagai transaksi keuangan seperti pembayaran, transfer, dan dompet digital.

**Desirability (Menarik)** mendapatkan skor 3,70. Pertanyaan dari *desirability* tersebut yaitu “Desain antarmuka DANA menarik dan nyaman dipandang”. Skor 3,70 mengindikasikan bahwa desain antarmuka aplikasi cukup menarik secara visual, tetapi masih ada potensi peningkatan agar lebih estetik dan modern. Pengguna mengharapkan elemen desain yang lebih inovatif atau tampilan yang lebih segar agar pengalaman mereka lebih menyenangkan.

**Findability (Dapat Ditemukan)** mendapatkan skor 3,79. Pertanyaan dari *findability* “Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di DANA”. Aplikasi DANA mendapat skor 3,79, menunjukkan bahwa mayoritas pengguna merasa fitur-fitur dalam aplikasi ini mudah ditemukan. Meskipun demikian, beberapa pengguna masih mengalami kesulitan dalam mencari fitur tertentu, sehingga dapat dilakukan perbaikan dalam tata letak navigasi atau penambahan fitur pencarian yang lebih intuitif.

**Accessibility (Dapat Diakses)** mendapatkan skor 3,40. Pertanyaan dari *accessibility* tersebut yaitu “DANA mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik)”. Hasil skor 3,40 adalah yang terendah dalam evaluasi ini, menunjukkan bahwa aksesibilitas masih menjadi tantangan bagi DANA. Beberapa pengguna mengalami kendala saat menggunakan aplikasi dalam kondisi sinyal buruk atau memiliki keterbatasan fisik.

**Credibility (Dapat Dipercaya)** mendapatkan skor 3,77. Dengan pertanyaan “Saya merasa DANA aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi”. DANA mendapatkan skor 3,77 untuk aspek keamanan dan kepercayaan pengguna. Ini menunjukkan bahwa pengguna cukup yakin dengan sistem keamanan aplikasi, meskipun masih ada kekhawatiran terkait keamanan data dan transaksi. Penguatan

sistem keamanan dan transparansi dalam perlindungan data pengguna dapat meningkatkan kepercayaan lebih lanjut.

**Reliability (Handal)** mendapatkan skor 3,69. Dengan pertanyaan “Aplikasi DANA dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis”. Dengan skor 3,69, DANA cukup handal dalam memberikan layanan tanpa gangguan teknis yang signifikan. Namun, masih ada ruang perbaikan untuk meningkatkan stabilitas aplikasi agar dapat diakses tanpa kendala, terutama dalam mencegah gangguan server atau error saat transaksi.

Berdasarkan skor yang diperoleh, DANA memiliki pengalaman pengguna yang cukup baik, terutama dalam aspek *usefulness* (3,88) dan *usability* (3,84). Namun, ada beberapa aspek yang masih perlu diperbaiki, yaitu *accessibility* (3,40) yang menjadi aspek dengan skor terendah. Secara keseluruhan, DANA sudah cukup baik dalam memberikan pengalaman pengguna yang positif, tetapi masih ada peluang untuk memperbaiki aksesibilitas, keandalan, dan aspek visual agar semakin optimal.

### 3.6 Rekomendasi Platform DANA Pada Evaluasi UX Honeycomb

**Peningkatan aksesibilitas** dengan mengoptimalkan performa aplikasi untuk jaringan lemah. Menyediakan fitur aksesibilitas untuk pengguna dengan disabilitas, seperti mode kontras tinggi atau teks yang dapat diperbesar.

**Penyempurnaan desain antarmuka (UI)** dengan meningkatkan aspek estetika agar lebih modern dan menarik. Menyediakan mode tampilan yang lebih personalisasi untuk kenyamanan pengguna.

**Meningkatkan keandalan sistem** untuk Mengoptimalkan stabilitas aplikasi agar tetap dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis. Mengurangi downtime dan gangguan sistem yang bisa menghambat transaksi.

**Meningkatkan keamanan & transparansi** agar Memberikan edukasi kepada pengguna tentang sistem keamanan yang diterapkan. Menambahkan fitur notifikasi keamanan yang lebih responsif terhadap aktivitas mencurigakan.

### 3.7 Rekomendasi Platform OVO Pada Evaluasi UX Honeycomb

*Accessible* (3,17) merupakan skor terendah menunjukkan perlu perbaikan dalam aksesibilitas aplikasi. *Reliable* (3,31) menyatakan bahwa terdapat masalah teknis atau downtime yang perlu diperbaiki. Optimasi performa dan aksesibilitas aplikasi, terutama dalam kondisi sinyal buruk. Meningkatkan stabilitas server untuk mengurangi error atau kendala teknis. Meningkatkan daya tarik UI/UX agar lebih modern dan nyaman digunakan. Meningkatkan transparansi dan edukasi tentang keamanan aplikasi.

## BAB IV

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 4.1 Kesimpulan

1. **Kualitas Pengalaman Pengguna (*User experience*) berdasarkan Metode *UX Honeycomb*.** Berdasarkan analisis *UX Honeycomb*, kedua platform *e-wallet*, OVO dan DANA, memiliki keunggulan di aspek yang berbeda. OVO unggul dalam aspek *usability* (kemudahan penggunaan) dan *desirability* (daya tarik visual) yang menunjukkan bahwa pengguna merasa nyaman dan tertarik dengan tampilan serta interaksi dalam aplikasi. Sedangkan DANA lebih baik dalam aspek *credibility* (kepercayaan pengguna) dan *accessibility* (kemudahan akses) yang mengindikasikan bahwa pengguna lebih mempercayai keamanan transaksi di DANA dan merasa lebih mudah mengakses layanan yang disediakan.
2. **Tingkat Kemudahan Penggunaan (*Usability*) berdasarkan *System Usability Scale (SUS)*.** Hasil perhitungan SUS menunjukkan bahwa kedua platform memiliki tingkat *usability* yang tinggi. DANA memiliki skor SUS lebih tinggi dibandingkan OVO yang menandakan bahwa pengguna merasa DANA lebih mudah digunakan, lebih intuitif, dan lebih efisien dalam transaksi sehari-hari. OVO masih mendapatkan skor yang baik, tetapi ada beberapa aspek *usability* yang bisa ditingkatkan untuk meningkatkan kepuasan pengguna.
3. **Perbedaan dalam aspek Kualitas *User experience*.** Berdasarkan analisis yang dilakukan, terdapat perbedaan dalam kualitas *user experience* antara OVO dan DANA. Aplikasi DANA lebih unggul dalam aspek kredibilitas dan aksesibilitas, sementara OVO lebih unggul dalam aspek kemudahan penggunaan dan daya tarik visual. Perbedaan ini menunjukkan bahwa pemilihan platform oleh pengguna bisa bergantung pada preferensi individu terkait aspek UX yang mereka anggap lebih penting.

#### 4.2 Saran

1. **Bagi Pengembang OVO.** Meningkatkan kepercayaan pengguna dengan menambah fitur keamanan tambahan serta transparansi dalam kebijakan transaksi. Memperbaiki aksesibilitas agar lebih ramah bagi semua pengguna, termasuk mereka dengan keterbatasan fisik atau kondisi jaringan yang kurang stabil. Memastikan fitur-fitur mudah ditemukan oleh pengguna untuk meningkatkan kenyamanan dalam navigasi.
2. **Bagi Pengembang DANA.** Menyempurnakan tampilan antarmuka (UI/UX) agar lebih menarik dan meningkatkan pengalaman visual pengguna. Menyederhanakan proses transaksi untuk meningkatkan *usability*, terutama bagi pengguna baru yang belum familiar dengan fitur aplikasi. Mengembangkan fitur interaktif yang dapat meningkatkan loyalitas pengguna, seperti personalisasi layanan berdasarkan preferensi pengguna.
3. **Bagi Mahasiswa dan Peneliti Selanjutnya.** Penelitian lebih lanjut dapat memperluas cakupan dengan mempertimbangkan **faktor eksternal**, seperti strategi pemasaran, regulasi pemerintah, dan persaingan pasar. Mempertimbangkan aspek psikologis dan sosial dalam penggunaan *e-wallet* di kalangan mahasiswa untuk memahami faktor yang mempengaruhi adopsi dan loyalitas pengguna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, B., & Santoso, R. P. (2022). Pengaruh Uang Elektronik Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Di Indonesia Tahun 2011-2020. *Jurnal Kebijakan Ekonomi Dan Keuangan*, 1(2), 233–239. <https://doi.org/10.20885/Jkek.Vol1.Iss2.Art11>
- Anjani, D. (2023). Pengaruh Mata Uang Digital Dalam Transformasi Pembayaran Elektronik. *BISMA: Business And Management Journal*, 1(03), 76–86. <https://doi.org/10.59966/Bisma.V1i03.574>
- Barus, T. Y. A., Adwiyah, R., Lubis, K. M. N., Rahma, S. N., & Faturrahman, M. N. (2024). Mengurai permasalahan sistem pemilu di Indonesia dan dampaknya terhadap demokrasi. *Governance: Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal Dan Pembangunan*, 11(2), 40-45. <https://doi.org/10.56015/gjikplp.v11i2.318>
- Bulu, V. R., Nahak, R. L., & Lawa, S. T. N. (2021). Pelatihan Pengolahan Dan Analisis Data Menggunakan SPSS. *Pemimpin (Pengabdian Masyarakat Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1–4.
- Cahyono, D., Naheria, N., & Fauzi, M. S. (2021). Pelatihan Pengolahan Data Penelitian Berbasis Software JASP Dan SPSS Bagi Mahasiswa FKIP Universitas Mulawarman Kalimantan Timur. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 1(2), 421–426. <https://doi.org/10.54082/Jamsi.141>
- Dewi, F. K., & Ariyanti, M. (2020). Perbandingan *User Experience* Aplikasi Digital Wallet (Pengguna Go-Pay, OVO, DANA, Dan Linkaja) Pada Mahasiswa Bandung. *Jurnal Manajemen Teknologi*, 19(2), 111–129. <https://doi.org/10.12695/Jmt.2020.19.2.1>
- Dewi, S. K., & Sudaryanto, A. (2020). Validitas Dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan , Sikap Dan Perilaku Pencegahan Demam Berdarah. *Seminar Nasional Keperawatan Universitas Muhammadiyah Surakarta (SEMNASKEP) 2020*, 73–79.
- Diva, M., & Anshori, M. I. (2024). Penggunaan *E-Wallet* Sebagai Inovasi Transaksi Digital: Literatur Review. *MULTIPLE: Journal Of Global And Multidisciplinary*, 2(6), 1991–2002. <https://Journal.Institercom-Edu.Org/Index.Php/Multiple>
- Fahma, V., Azhari, T., Sufarhan, A., & Ansori, A. (2024). *Efektivitas Pembayaran Digital: Keunggulan, Tantangan, Dan Solusi*. 02(02), 1174–1180.
- Fernando, E., Surjandy, S., Meyliana, M., & Siagian, P. (2020). Desain Sistem Pengenalan Varietas Bibit Tanaman Kelapa Sawit Dengan Pendekatan Design Science Research Methodology (DSRM). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2), 249. <https://doi.org/10.25126/Jtiik.2020721456>
- Hadisantoso, E., Dharmawati, T., & Sulfian, S. (2023). FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI MINAT PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK (E-MONEY) PADA APLIKASI OVO (Studi Empiris Pada Mahasiswa Akuntansi Universitas Halu Oleo). *Jurnal Akuntansi Dan Keuangan*, 8(1), 140–150. <http://Jak.Uho.Ac.Id/Index.Php/Journal>
- Hartzani, A. G. (2021). Nur Hidayat Et Al. (2021) Melakukan Penelitian Mengenai Perbandingan Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Dompot Digital Dengan Studi Kasus OVO Dan DANA. Berdasarkan Hasil Pengujian Skenario Dan Kuesioner UEQ, Aplikasi DANA Menunjukkan Hasil Yang Lebih Baik . Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.



- Hustia, A., Arifai, A., Afrilliana, N., & Novianty, M. (2021). Pelatihan Pengolahan Data Statistik Menggunakan SPSS Bagi Mahasiswa. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(4), 2050–2061.
- Janna, Nilda Miftahul. (2021). Variabel Dan Skala Pengukuran Statistik. *Jurnal Pengukuran Statistik*, 1(1), 1–8.
- Kosim, M. A., Aji, S. R., & Darwis, M. (2022). Pengujian *Usability* Aplikasi Pedulilindungi Dengan Metode *System Usability Scale* (Sus). *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 4(2), 1–7. <https://doi.org/10.31326/Sistek.V4i2.1326>
- Makbul, M. (2021). *Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian*. Pascasarjana Universitas Islam Negeri. <https://doi.org/10.31219/Osf.io/Svu73>
- Mulatsih, B. (2020). Penerapan Aplikasi Google Classroom, Google Form, Dan Quizziz Dalam Pembelajaran Kimia Di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah*, 5(1), 19–26.
- Munawir, & Mahbub. (2021). Tinjauan Penggunaan Uang Elektronik Dalam Perspektif Hukum Syariah. *Jurnal Istiqro: Jurnal Hukum Islam, Ekonomi Dan Bisnis*, 7(1), 51–64. <https://ejournal.laida.ac.id/index.php/Istiqro/Article/View/764/575>
- Mutiasanti, S., Ananta, M. T., & Az-Zahra, H. M. (2018). Evaluasi Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile E-Commerce Di Indonesia Dengan Menggunakan UX Honeycomb. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 2(10), 3601–3608. <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Nurul Huda, Daniel Adriano Tambunan, Femas Satria, & Muhammad Rizki Bintang Putra. (2023). Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi *E-Wallet* DANA Menggunakan Metode Sus. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.55123/Storage.V2i3.2191>
- Prayoga, E. I., & Kristiana, T. (2024). Evaluasi *Usability* Pada Aplikasi Hrmwincorp Menggunakan Metode *System Usability Scale* (Sus). *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 12(2). <https://doi.org/10.23960/Jitet.V12i2.4094>
- Rofi, N. (2022). Analisis Manajemen Resiko Operasional Pengguna Aplikasi *E-Wallet* “DANA” Dengan Implementasi Pci Dss. *Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(5), 1786–1794.
- Sahidah, Basuki, & Abdurrahim. (2021). *Analisis Aplikasi OVO Sebagai Media Pembayaran Non Tunai Pada Hypermart Department Store Banjarmasin Abstrak*. 1–9.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/Js.V11i1.615>
- Saputri, S. E. (2023). PENGARUH SECURITY, Sales Promotion Dan E-Service Quality Terhadap Loyalitas Pelanggan (Pengguna *E-Wallet* Ovo Di Kota Kudus) [Institut Agama Islam Negeri Kudus Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Islam]. In *Perpustakaan IAIN Kudus* (Vol. 2, Nomor 3). <http://repository.iainkudus.ac.id/id/eprint/12769>
- Sembodo, F. G., Fitriana, G. F., & Prasetyo, N. A. (2021). Evaluasi *Usability* Website Shopee Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Journal Of Applied Informatics And Computing*, 5(2), 146–150.

- Sitanggang, A. R. (2024). Analisis Perbandingan *User Experience* Pada Aplikasi *E-Wallet* Dana Dengan Ovo Menggunakan Metode Utaut Dan Eucs ( Studi Kasus Kota Palembang ). *Universitas Sriwijaya* (Vol. 15, Nomor 1).
- Solikha, N. I., Faroqi, A., & Wulansari, A. (2024). Evaluasi Pengalaman Pengguna Aplikasi Access By KAI Menggunakan Metode *UX Honeycomb*. : : *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Sistem Informasi*, 13(2), 1272–1283.
- Sri Indriyani, F., Diana Dewi, D., & Sholahuddin, A. (2023). Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika Dan Komputer IMPLEMENTASI METODE DOUBLE DIAMOND DESIGN PADA USER INTERFACE WEB PENJUALAN KERUDUNG UNTUK MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA (STUDI KASUS BY. TYASH). *Jurnal Restikom: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(2), 158–168. <https://Restikom.Nusaputra.Ac.Id>
- Suhendry, W. (2022). Minat Penggunaan *E-Wallet* DANA Di Kota Pontianak. *Jurnal Ekonomi Manajemen*, 7(1), 46–56. <https://doi.org/10.37058/Jem.V7i1.2586>
- Syaifullah, A., Hamzah, M. L., Anofrizen, A., & Syaifullah, S. (2024). Analisis Perbandingan Pengalaman Pengguna Dan Kualitas Layanan Pada Aplikasi DANA Dan OVO Menggunakan Metode *User Experience Questionnaire* Dan Importance Performance Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi*, 7(3), 1128–1139. <https://doi.org/10.32493/Jtsi.V7i3.40512>
- Triyanto, I. R. (2023). Prosiding Seminar Sosial Politik, Bisnis, Akuntansi Dan Teknik (Sobat) Ke-5 Bandung, 28 Oktober 2023 337 ADOPSI PENGGUNAAN UANG ELEKTRONIK DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *Prosiding Seminar Sosial Politik, Bisnis, Akuntansi Dan Teknik*, 5(2), 337. <https://doi.org/10.32897/Sobat.2023.5.0.3115>
- Tsani, A. Z. K. (2024). Evaluasi *User Experience* Edusmart Menggunakan *System Usability Scale* (SUS). *Repeater: Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan*, 2(3), 91–101. <https://doi.org/10.62951/Repeater.V2i3.113>
- Wijaya, T. (2020). Peningkatan Kemampuan Pengolahan Data Melalui Pelatihan Statistik Dan Aplikasi Program SPSS Bagi Guru-Guru SMA Di DIY. *To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 31. <https://doi.org/10.35914/Tomaega.V3i1.293>
- Yang, M. Z., & Sihotang, J. I. (2023). Analisis Kepuasan Pengguna Terhadap User Interface Aplikasi E-Commerce Shopee Menggunakan Metode EUCS Di Jakarta Barat. *Informatics And Digital Expert (INDEX)*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.36423/Index.V4i2.1110>

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Pertanyaan Google Form

KUISIONER PENELITIAN

Assalamualaikum Wr. Wb

Perkenalkan saya Isl Arfandi, mahasiswa angkatan 2020 dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Hasanudin. Saat ini sedang melakukan penelitian untuk keperluan tugas akhir dengan judul *Analisa Perbandingan Kualitas User Experience Platform E-Wallet OVO dengan DANA Menggunakan Metode UX Heuristic dan System Usability Scale (Studi Kasus Mahasiswa Universitas Hasanudin)*. Dalam penelitian ini membutuhkan karakteristik responden yang pernah menggunakan e-wallet DANA dan OVO baik secara bersamaan dalam periode waktu tertentu atau tidak secara bersamaan dalam periode waktu tertentu.

Atas partisipasinya, diucapkan banyak terima kasih!

Salam hormat,  
Isl Arfandi

Wassalamualaikum Wr. Wb.

NAME (Contoh: Isl Adi) \*

Toko jawaban panjang

NIM (Contoh: H07201021) \*

Toko jawaban singkat

FAKULTAS ( Contoh: Peternakan) \*

1. FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS  
2. FAKULTAS HUKUM  
3. FAKULTAS KEDOKTERAN  
4. FAKULTAS TEKNIK  
5. FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
6. FAKULTAS ILMU BUDAYA  
7. FAKULTAS PERTANIAN  
8. FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
9. FAKULTAS PETERNAKAN  
10. FAKULTAS KEDOKTERAN GIGI  
11. FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT  
12. FAKULTAS ILMU KELAUTAN DAN PERIKANAN  
13. FAKULTAS KEHUTANAN  
14. FAKULTAS FARMASI  
15. FAKULTAS KEPERAWATAN

Asal daerah ( Contoh: Bantaeng, Kec Ciemeras) \*

Jawaban Anda

Apakah Anda Pernah Memiliki E-wallet OVO? \*

☐ Pernah

Apakah Anda Pernah Memiliki E-wallet DANA? \*

☐ pernah

Berapa lama Anda sudah menggunakan e-wallet OVO? \*

☐ < 3 bulan  
☐ 3 - 12 bulan  
☐ 1 - 2 tahun  
☐ > 2 tahun

Berapa lama Anda sudah menggunakan e-wallet DANA? \*

☐ < 3 bulan  
☐ 3 - 12 bulan  
☐ 1 - 2 tahun  
☐ > 2 tahun

Saya merasa terlalu banyak ketidakkonstansian dalam OVO. \*

☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa percaya diri ketika menggunakan OVO. \*

☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan OVO dengan efektif. \*

☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Adapun kriteria responden dalam penelitian ini adalah:

1. Saya harus banyak belajar sebelum bisa menggunakan DANA dengan efektif.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☒ Setuju  
☐ Sangat Setuju

DANA bekerja dengan lancar dan tanpa gangguan selama saya menggunakannya.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☒ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Menggunakan DANA sering kali membuat saya frustrasi.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju  
☒ Sangat Tidak Setuju

Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di OVO.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya mudah menemukan fitur yang saya butuhkan di DANA.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

OVO mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik).

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa mudah memahami cara kerja OVO.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa mudah memahami cara kerja DANA.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Platform OVO membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

DANA mudah diakses bahkan ketika saya memiliki kendala (misalnya sinyal buruk atau keterbatasan fisik).

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa OVO aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa DANA aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Platform DANA membantu saya menyelesaikan kebutuhan transaksi sehari-hari.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Desain antarmuka OVO menarik dan nyaman dipandang.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Desain antarmuka DANA menarik dan nyaman dipandang.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Saya merasa DANA aman dan dapat diandalkan dalam melakukan transaksi.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Aplikasi OVO dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

Aplikasi DANA dapat diakses kapan saja tanpa kendala teknis.

- ☐ Sangat Tidak Setuju  
☐ Tidak Setuju  
☐ Netral  
☐ Setuju  
☐ Sangat Setuju

**Lampiran 2.** Jawaban Kuisisioner OVO Pada Metode *System Usability Scale (SUS)*

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 1  | 2                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 2                | 1   | 1   | 2   | 3    |
| 2  | 4                 | 3   | 4   | 3   | 3   | 3                | 4   | 3   | 2   | 4    |
| 3  | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 4  | 4                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 1                | 3   | 3   | 1   | 4    |
| 5  | 2                 | 3   | 3   | 2   | 4   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 6  | 4                 | 3   | 3   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 7  | 4                 | 4   | 4   | 3   | 3   | 4                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 8  | 3                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 1                | 2   | 1   | 1   | 1    |
| 9  | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 3   | 3   | 2   | 4    |
| 10 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 4   | 3   | 4   | 4    |
| 11 | 2                 | 1   | 1   | 3   | 2   | 3                | 2   | 2   | 3   | 2    |
| 12 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 3   | 1                | 3   | 3   | 1   | 3    |
| 13 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 1                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 14 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 15 | 2                 | 3   | 1   | 2   | 1   | 2                | 2   | 2   | 1   | 2    |
| 16 | 2                 | 2   | 2   | 1   | 2   | 2                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 17 | 2                 | 2   | 2   | 1   | 2   | 2                | 3   | 1   | 3   | 2    |
| 18 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 4   | 3    |
| 19 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 20 | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 2   | 3   | 2   | 3    |
| 21 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 22 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 1   | 2                | 3   | 1   | 2   | 3    |
| 23 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 2    |
| 24 | 4                 | 4   | 1   | 2   | 2   | 2                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 25 | 3                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 26 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 27 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 2   | 3   | 1   | 3    |
| 28 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 4   | 3   | 2   | 3    |
| 29 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 2                | 3   | 1   | 2   | 3    |
| 30 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 31 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 32 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 33 | 2                 | 2   | 2   | 1   | 1   | 1                | 4   | 1   | 2   | 3    |
| 34 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 35 | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 3   | 2   | 1   | 3    |
| 36 | 2                 | 2   | 3   | 2   | 3   | 1                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 37 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 38 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 39 | 3                 | 1   | 3   | 1   | 2   | 2                | 2   | 2   | 1   | 3    |
| 40 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 2                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 41 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 42 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 43 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 4   | 2                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 44 | 3                 | 2   | 2   | 2   | 3   | 2                | 2   | 3   | 1   | 1    |
| 45 | 2                 | 2   | 3   | 3   | 2   | 2                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 46 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 3   | 1                | 1   | 2   | 1   | 2    |
| 47 | 2                 | 2   | 3   | 2   | 3   | 2                | 2   | 3   | 3   | 3    |
| 48 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 1   | 2   | 2   | 1    |
| 49 | 2                 | 2   | 4   | 2   | 3   | 1                | 4   | 3   | 2   | 4    |
| 50 | 2                 | 1   | 3   | 2   | 3   | 3                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 51 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 52 | 3                 | 3   | 3   | 1   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 53 | 2                 | 4   | 3   | 3   | 3   | 0                | 4   | 4   | 4   | 4    |

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 54 | 3                 | 4   | 3   | 2   | 4   | 4                | 4   | 3   | 4   | 4    |
| 55 | 2                 | 3   | 2   | 1   | 2   | 2                | 4   | 2   | 3   | 2    |
| 56 | 3                 | 2   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 57 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 58 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 2                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 59 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 1   | 2                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 60 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 1   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 61 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 62 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 63 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 2                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 64 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 65 | 1                 | 2   | 2   | 1   | 2   | 1                | 1   | 1   | 2   | 2    |
| 66 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 67 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 1   | 2   | 1   | 2    |
| 68 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 0   | 2   | 2   | 2    |
| 69 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 2                | 3   | 2   | 3   | 2    |
| 70 | 2                 | 2   | 2   | 1   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 3    |
| 71 | 4                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 4                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 72 | 2                 | 1   | 2   | 1   | 2   | 1                | 2   | 2   | 1   | 3    |
| 73 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 74 | 2                 | 2   | 1   | 2   | 0   | 3                | 3   | 1   | 4   | 0    |
| 75 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 76 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 2                | 3   | 3   | 1   | 3    |
| 77 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 3   | 2   | 2    |
| 78 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 1   | 2   | 3   | 2    |
| 79 | 2                 | 3   | 2   | 1   | 2   | 2                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 80 | 2                 | 3   | 1   | 1   | 2   | 2                | 3   | 1   | 1   | 3    |
| 81 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 4    |

| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 82  | 2                 | 2   | 3   | 2   | 3   | 1                | 3   | 2   | 1   | 4    |
| 83  | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 2    |
| 84  | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 85  | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 86  | 3                 | 4   | 3   | 3   | 4   | 4                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 87  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 3   | 4   | 3    |
| 88  | 3                 | 2   | 4   | 2   | 4   | 3                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 89  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 4   | 3   | 3    |
| 90  | 3                 | 2   | 1   | 1   | 2   | 3                | 1   | 1   | 1   | 2    |
| 91  | 2                 | 3   | 2   | 4   | 3   | 2                | 3   | 2   | 4   | 3    |
| 92  | 1                 | 0   | 1   | 0   | 0   | 1                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 93  | 3                 | 2   | 3   | 4   | 3   | 3                | 2   | 3   | 4   | 3    |
| 94  | 1                 | 4   | 2   | 2   | 1   | 0                | 4   | 1   | 0   | 1    |
| 95  | 2                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 96  | 3                 | 3   | 3   | 4   | 4   | 3                | 3   | 2   | 3   | 4    |
| 97  | 3                 | 3   | 3   | 2   | 4   | 1                | 2   | 2   | 2   | 3    |
| 98  | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 99  | 2                 | 2   | 2   | 1   | 2   | 2                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 100 | 3                 | 3   | 4   | 2   | 4   | 4                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 101 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 102 | 2                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 3                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 103 | 3                 | 3   | 3   | 4   | 2   | 2                | 3   | 2   | 4   | 1    |
| 104 | 3                 | 3   | 1   | 3   | 3   | 3                | 4   | 1   | 3   | 2    |
| 105 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 2   | 3                | 3   | 4   | 3   | 2    |
| 106 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 2                | 3   | 1   | 3   | 3    |
| 107 | 4                 | 3   | 2   | 2   | 1   | 3                | 2   | 0   | 0   | 1    |
| 108 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 2   | 2    |
| 109 | 2                 | 2   | 3   | 3   | 2   | 2                | 3   | 3   | 3   | 3    |



| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 110 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 3                | 2   | 4   | 3   | 3    |
| 111 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 112 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 113 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 3   | 4   | 3   | 4    |
| 114 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 115 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 2                | 2   | 3   | 4   | 2    |
| 116 | 4                 | 3   | 3   | 2   | 1   | 4                | 3   | 3   | 1   | 1    |
| 117 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 3                | 4   | 2   | 2   | 4    |
| 118 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 119 | 3                 | 3   | 1   | 1   | 2   | 3                | 0   | 1   | 1   | 1    |
| 120 | 3                 | 3   | 3   | 1   | 1   | 3                | 3   | 2   | 1   | 1    |
| 121 | 4                 | 4   | 4   | 3   | 3   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 122 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 2   | 4                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 123 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 124 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 125 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 1                | 2   | 0   | 2   | 2    |
| 126 | 3                 | 2   | 1   | 2   | 3   | 3                | 1   | 1   | 1   | 4    |
| 127 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 1    |
| 128 | 3                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 3                | 2   | 2   | 2   | 3    |
| 129 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 1   | 3    |
| 130 | 4                 | 0   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 131 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 2   | 1   | 1   | 1    |
| 132 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 3    |
| 133 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 134 | 1                 | 0   | 1   | 1   | 0   | 1                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 135 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 136 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 137 | 1                 | 2   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 2   | 1   | 1    |

| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 138 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 139 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 4   | 3   | 1    |
| 140 | 1                 | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                | 0   | 1   | 1   | 1    |
| 141 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 4    |
| 142 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 4                | 4   | 2   | 0   | 0    |
| 143 | 3                 | 2   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 144 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 2    |
| 145 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 146 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 147 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 148 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 149 | 1                 | 1   | 3   | 1   | 1   | 1                | 3   | 2   | 1   | 1    |
| 150 | 3                 | 1   | 2   | 3   | 3   | 3                | 1   | 2   | 3   | 3    |
| 151 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 152 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 153 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 154 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 155 | 4                 | 3   | 3   | 4   | 4   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 156 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 157 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 3                | 4   | 3   | 4   | 4    |
| 158 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 159 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 160 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 0   | 0   | 0    |
| 161 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 162 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 163 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 164 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 165 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |

| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 166 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 167 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 168 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 169 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 170 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 171 | 3                 | 3   | 4   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 3   | 3    |
| 172 | 1                 | 1   | 1   | 2   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 2    |
| 173 | 3                 | 2   | 4   | 4   | 2   | 4                | 3   | 3   | 3   | 2    |
| 174 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 2    |
| 175 | 4                 | 3   | 3   | 2   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 4    |
| 176 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 177 | 3                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 3                | 4   | 4   | 2   | 3    |
| 178 | 2                 | 1   | 3   | 3   | 3   | 3                | 1   | 3   | 3   | 3    |
| 179 | 1                 | 2   | 1   | 1   | 2   | 1                | 1   | 2   | 2   | 1    |
| 180 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 1   | 3                | 4   | 4   | 2   | 2    |
| 181 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 2   | 3                | 2   | 3   | 4   | 2    |
| 182 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 3   | 4                | 3   | 3   | 4   | 3    |
| 183 | 2                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 2                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 184 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 3                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 185 | 3                 | 2   | 4   | 2   | 4   | 3                | 2   | 3   | 2   | 4    |
| 186 | 1                 | 1   | 2   | 2   | 1   | 2                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 187 | 2                 | 3   | 4   | 3   | 1   | 3                | 2   | 3   | 3   | 1    |
| 188 | 3                 | 0   | 0   | 1   | 1   | 2                | 1   | 1   | 0   | 2    |
| 189 | 3                 | 3   | 3   | 4   | 2   | 3                | 3   | 3   | 4   | 2    |
| 190 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 4    |
| 191 | 4                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 4                | 3   | 4   | 3   | 4    |
| 192 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 0                | 4   | 4   | 0   | 4    |
| 193 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |



| No                                                                                                                     | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |         |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|---------|------|
|                                                                                                                        | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8     | QS10 |
| 222                                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3       | 3    |
| 223                                                                                                                    | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3       | 3    |
| 224                                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4       | 4    |
| 225                                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4       | 4    |
| Jumlah Score System Usability Scale (SUS) OVO<br>$(\Sigma \text{ skor ganjil} + \Sigma \text{ skor genap}) \times 2,5$ |                   |     |     |     |     |                  |     |     | 14407,5 |      |
| Rata-rata Score System Usability Scale SUS OVO<br>$\bar{X} = \frac{\Sigma x}{n}$                                       |                   |     |     |     |     |                  |     |     | 64,0333 |      |

**Lampiran 3.** Jawaban Kuisioner DANA Pada Metode System Usability Scale (SUS)

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 1  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 2  | 3                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 1                | 3   | 1   | 2   | 3    |
| 3  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 4  | 3                 | 3   | 4   | 2   | 3   | 1                | 1   | 3   | 2   | 3    |
| 5  | 4                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 3                | 4   | 3   | 4   | 4    |
| 6  | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 7  | 4                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 8  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 9  | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 3   | 3   | 1   | 4    |
| 10 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 4   | 4                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 11 | 2                 | 4   | 3   | 3   | 3   | 4                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 12 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 13 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 14 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 15 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 4   | 3                | 4   | 4   | 3   | 4    |

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 16 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 2   | 1                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 17 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 2                | 3   | 3   | 4   | 3    |
| 18 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 0   | 4   | 0   | 4    |
| 19 | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 20 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 2   | 2   | 2   | 3    |
| 21 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 22 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 0   | 3                | 3   | 0   | 2   | 0    |
| 23 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 24 | 1                 | 4   | 1   | 2   | 0   | 3                | 4   | 1   | 4   | 1    |
| 25 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 26 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 1                | 3   | 2   | 1   | 3    |
| 27 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 1   | 3                | 2   | 3   | 1   | 1    |
| 28 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 1   | 3    |
| 29 | 2                 | 1   | 1   | 2   | 2   | 1                | 2   | 1   | 2   | 1    |
| 30 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 31 | 2                 | 2   | 4   | 3   | 3   | 2                | 2   | 3   | 2   | 3    |
| 32 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 33 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 34 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 35 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 3   | 2                | 3   | 2   | 1   | 2    |
| 36 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 2   | 3                | 4   | 1   | 4   | 3    |
| 37 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 38 | 2                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 39 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 2   | 3   | 2   | 3    |
| 40 | 3                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 41 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 42 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 43 | 3                 | 4   | 3   | 2   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 4    |

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 44 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 1   | 2   | 1   | 3    |
| 45 | 3                 | 4   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 46 | 4                 | 3   | 2   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 1   | 3    |
| 47 | 4                 | 4   | 3   | 3   | 2   | 3                | 4   | 4   | 3   | 4    |
| 48 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 2   | 0   | 2   | 4    |
| 49 | 4                 | 4   | 4   | 2   | 4   | 4                | 4   | 4   | 1   | 4    |
| 50 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 51 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 4                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 52 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 2                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 53 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 0   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 54 | 2                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 4   | 2   | 4   | 4    |
| 55 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 1   | 4                | 4   | 4   | 1   | 4    |
| 56 | 4                 | 4   | 4   | 2   | 2   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 57 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 58 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 2   | 3                | 4   | 3   | 4   | 3    |
| 59 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 60 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 1   | 2   | 3    |
| 61 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 62 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 63 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 3   | 1   | 2   | 3    |
| 64 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 65 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 3   | 3   | 1   | 3    |
| 66 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 67 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 2   | 3   | 2   | 3    |
| 68 | 4                 | 3   | 3   | 4   | 1   | 3                | 4   | 3   | 2   | 3    |
| 69 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 2    |
| 70 | 4                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 71 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 3   | 1                | 1   | 2   | 2   | 2    |

| No | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|    | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 72 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 73 | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 0                | 3   | 0   | 1   | 4    |
| 74 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 1   | 2                | 3   | 3   | 2   | 2    |
| 75 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 3                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 76 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 77 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 2   | 3                | 2   | 3   | 2   | 3    |
| 78 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 3   | 3                | 2   | 1   | 3   | 2    |
| 79 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 80 | 3                 | 3   | 3   | 1   | 2   | 2                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 81 | 3                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 3                | 2   | 2   | 3   | 1    |
| 82 | 4                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 4                | 4   | 4   | 2   | 4    |
| 83 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 0   | 0   | 1    |
| 84 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 85 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 4                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 86 | 1                 | 0   | 0   | 0   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 87 | 3                 | 2   | 4   | 0   | 3   | 4                | 3   | 4   | 3   | 4    |
| 88 | 2                 | 4   | 2   | 4   | 2   | 4                | 4   | 4   | 3   | 1    |
| 89 | 2                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 2                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 90 | 3                 | 3   | 4   | 2   | 3   | 3                | 4   | 3   | 2   | 3    |
| 91 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 3                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 92 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 3                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 93 | 3                 | 3   | 2   | 3   | 4   | 4                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 94 | 4                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 4                | 3   | 2   | 3   | 4    |
| 95 | 3                 | 3   | 2   | 3   | 2   | 3                | 3   | 2   | 3   | 2    |
| 96 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 2                | 4   | 2   | 4   | 3    |
| 97 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 0                | 0   | 0   | 0   | 3    |
| 98 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 99 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 1   | 3   | 3   | 3    |



| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 100 | 3                 | 3   | 3   | 2   | 4   | 4                | 4   | 4   | 1   | 4    |
| 101 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 102 | 4                 | 3   | 3   | 3   | 4   | 4                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 103 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 3   | 3                | 4   | 4   | 3   | 3    |
| 104 | 0                 | 0   | 2   | 1   | 2   | 0                | 1   | 2   | 1   | 3    |
| 105 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 2   | 3    |
| 106 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 4                | 2   | 4   | 3   | 3    |
| 107 | 1                 | 1   | 0   | 0   | 1   | 0                | 1   | 0   | 1   | 0    |
| 108 | 2                 | 1   | 2   | 3   | 3   | 2                | 2   | 2   | 3   | 3    |
| 109 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 110 | 3                 | 3   | 4   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 111 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 4                | 4   | 4   | 3   | 3    |
| 112 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 4    |
| 113 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 4                | 3   | 4   | 3   | 3    |
| 114 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 115 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 116 | 1                 | 1   | 0   | 1   | 1   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 117 | 3                 | 4   | 2   | 4   | 4   | 3                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 118 | 4                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 4                | 3   | 4   | 3   | 1    |
| 119 | 1                 | 3   | 0   | 2   | 3   | 1                | 1   | 1   | 0   | 1    |
| 120 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 4   | 3   | 3    |
| 121 | 4                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 4                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 122 | 4                 | 2   | 3   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 0   | 4    |
| 123 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 124 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 2   | 4    |
| 125 | 4                 | 2   | 4   | 3   | 4   | 4                | 4   | 2   | 2   | 3    |
| 126 | 3                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 3                | 4   | 1   | 3   | 3    |
| 127 | 1                 | 3   | 2   | 1   | 3   | 2                | 3   | 1   | 2   | 3    |

| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 128 | 3                 | 3   | 2   | 3   | 2   | 3                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 129 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 1   | 3    |
| 130 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 3   | 4    |
| 131 | 2                 | 2   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 2   | 3   | 3    |
| 132 | 4                 | 4   | 3   | 2   | 4   | 3                | 4   | 4   | 2   | 3    |
| 133 | 1                 | 1   | 0   | 1   | 2   | 0                | 1   | 0   | 0   | 2    |
| 134 | 3                 | 4   | 4   | 3   | 4   | 3                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 135 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 3   | 2    |
| 136 | 1                 | 1   | 2   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 2    |
| 137 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 138 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 139 | 1                 | 1   | 1   | 0   | 0   | 1                | 1   | 0   | 0   | 0    |
| 140 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 3    |
| 141 | 4                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 4                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 142 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 0                | 4   | 2   | 4   | 4    |
| 143 | 3                 | 4   | 1   | 1   | 2   | 3                | 1   | 0   | 2   | 3    |
| 144 | 4                 | 3   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 3   | 4   | 3    |
| 145 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 2                | 3   | 3   | 4   | 4    |
| 146 | 3                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 4   | 4   | 4    |
| 147 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 148 | 3                 | 3   | 2   | 2   | 2   | 2                | 3   | 2   | 2   | 2    |
| 149 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 1   | 4    |
| 150 | 2                 | 2   | 3   | 3   | 1   | 2                | 2   | 3   | 3   | 1    |
| 151 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 152 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 153 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 154 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 155 | 3                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |

| No  | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |     |      |
|-----|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|-----|------|
|     | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8 | QS10 |
| 156 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 157 | 3                 | 4   | 3   | 2   | 3   | 4                | 4   | 2   | 3   | 3    |
| 158 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 159 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 160 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 161 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 2   | 4                | 4   | 4   | 4   | 3    |
| 162 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 163 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 164 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 165 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 166 | 0                 | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                | 0   | 0   | 0   | 0    |
| 167 | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 168 | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 169 | 2                 | 2   | 3   | 3   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2   | 2    |
| 170 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 171 | 4                 | 2   | 2   | 3   | 3   | 4                | 2   | 3   | 3   | 3    |
| 172 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 2   | 1   | 1   | 1    |
| 173 | 3                 | 4   | 4   | 2   | 3   | 3                | 3   | 2   | 4   | 4    |
| 174 | 3                 | 4   | 3   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4   | 4    |
| 175 | 4                 | 3   | 3   | 2   | 2   | 4                | 4   | 3   | 4   | 3    |
| 176 | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3   | 3    |
| 177 | 4                 | 3   | 2   | 3   | 3   | 3                | 4   | 2   | 4   | 2    |
| 178 | 4                 | 4   | 3   | 2   | 3   | 4                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 179 | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                | 1   | 1   | 1   | 1    |
| 180 | 3                 | 4   | 3   | 3   | 3   | 3                | 4   | 3   | 3   | 3    |
| 181 | 4                 | 3   | 3   | 4   | 3   | 4                | 4   | 3   | 4   | 4    |
| 182 | 2                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 2                | 3   | 3   | 2   | 3    |
| 183 | 3                 | 3   | 4   | 3   | 3   | 3                | 3   | 4   | 3   | 3    |



| No                                                                                                     | Pertanyaan Ganjil |     |     |     |     | Pertanyaan Genap |     |     |          |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-----|-----|-----|-----|------------------|-----|-----|----------|------|
|                                                                                                        | QS1               | QS3 | QS5 | QS7 | QS9 | QS2              | QS4 | QS6 | QS8      | QS10 |
| 212                                                                                                    | 2                 | 2   | 2   | 2   | 2   | 2                | 2   | 2   | 2        | 2    |
| 213                                                                                                    | 4                 | 4   | 3   | 3   | 1   | 4                | 3   | 2   | 1        | 0    |
| 214                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3        | 4    |
| 215                                                                                                    | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3        | 3    |
| 216                                                                                                    | 3                 | 4   | 3   | 4   | 3   | 2                | 4   | 3   | 3        | 3    |
| 217                                                                                                    | 4                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 4                | 3   | 3   | 3        | 4    |
| 218                                                                                                    | 3                 | 3   | 3   | 3   | 3   | 3                | 3   | 3   | 3        | 3    |
| 219                                                                                                    | 3                 | 3   | 4   | 3   | 4   | 3                | 4   | 4   | 4        | 4    |
| 220                                                                                                    | 3                 | 3   | 3   | 2   | 3   | 3                | 2   | 3   | 2        | 4    |
| 221                                                                                                    | 4                 | 3   | 3   | 4   | 4   | 3                | 3   | 4   | 3        | 4    |
| 222                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 3                | 3   | 3   | 3        | 3    |
| 223                                                                                                    | 1                 | 1   | 1   | 1   | 1   | 2                | 2   | 2   | 2        | 2    |
| 224                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4        | 4    |
| 225                                                                                                    | 4                 | 4   | 4   | 4   | 4   | 4                | 4   | 4   | 4        | 4    |
| Jumlah Score System Usability Scale (SUS) DANA<br>( $\Sigma skor\ ganjil + \Sigma skor\ genap$ ) x 2,5 |                   |     |     |     |     |                  |     |     | 15953    |      |
| Rata-rata Score System Usability Scale SUS OVO<br>$X = \frac{\Sigma x}{n}$                             |                   |     |     |     |     |                  |     |     | 70,82222 |      |