

**ANALISIS USABILITY APLIKASI PADA E-WALLET  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY  
SCALE (STUDI KASUS: DANA)**



**SKRIPSI**

**PUTRI DEWI FRAMITA LINTANG  
1903040054**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO  
Agustus, 2024**

**ANALISIS USABILITY APLIKASI PADA E-WALLET  
DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEM USABILITY  
SCALE (STUDI KASUS: DANA)**



**SKRIPSI**

**“Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Komputer”**

**PUTRI DEWI FRAMITA LINTANG**

**1903040054**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK DAN SAINS  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO**

**Agustus, 2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

Skripsi yang diajukan oleh:

Nama : Putri Dewi Framita Lintang

NIM : 1903040054

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Analisis Usability pada Aplikasi E-Wallet dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus: DANA)

Telah disetujui untuk diajukan dalam seminar proposal  
Purwokerto, 5 Oktober 2023

**PEMBIMBING**

Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom.

NIK. 2160518



## HALAMAN PENGESAHAN

Skrripsi yang diajukan oleh:

Nama : Putri Dewi Framita Lintang

NIM : 1903040054

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Teknik dan Sains

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

Judul : Analisis Usability Aplikasi pada E-wallet dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus: DANA)

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S.Kom) pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

### DEWAN PENGUJI

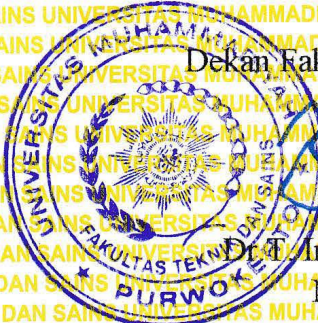
Penguji I : Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. (  )

Penguji II : Elindra Ambar Pambudi, S.Kom., M.Kom. (  )

Penguji III : Ridho Muktiadi, S.Kom., M.Kom. (  )

Ditetapkan di : Purwokerto  
Tanggal : 14 Agustus 2024

Mengetahui  
Dekan Fakultas Teknik dan Sains



Dr. F. In. Iskahar, S.T., M.T.

NIK: 2160207

## HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Dewi Framita Lintang  
NIM : 1903040054  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Sains  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto

menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta buka hasil penjiplakan dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila kelak dikemudian hari terbukti ada unsur penjiplakan, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Purwokerto, Agustus 2024



pernyataan

Putri Dewi Framita Lintang

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai Sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Purwokerto dan demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Dewi Framita Lintang  
NIM : 1903040054  
Program Studi : Teknik Informatika  
Fakultas : Teknik dan Sains  
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Purwokerto  
Jenis Karya : Skripsi

menyetujui untuk memberikan Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) kepada Universitas Muhammadiyah Purwokerto atas karya ilmiah saya yang berjudul:

### **Analisis Usability Aplikasi pada E-Wallet dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus: DANA).**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Muhammadiyah Purwokerto berhak menyimpan, mengalihmedia/mengalihformatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan skripsi saya dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Purwokerto

Pada tanggal : 15 Agustus 2024

Yang mengatakan



Putri Dewi Framita Lintang

## MOTTO

“Jika kau merasa lelah istirahatlah namun tetaplah ingat bahwa waktu tidak akan menunggu apapun ia akan terus melaju sebagaimana mestinya, karena waktu adalah hal yang paling berharga mari bangkitlah dan berjuanglah bersamaku”.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat, hidayah dan inayah-Nya, sehingga dapat melaksanakan tugas akhir dan menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik. Dengan segala kerendahan hati, serta rasa syukur terhadap Allah SWT maka saya persembahkan laporan skripsi ini kepada:

1. Bapak, Ibu, Kakak dan Adik yang telah memberikan dukungan, semangat dan do'a sehingga dapat menyelesaikan laporan skripsi ini dengan baik.
2. Bapak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. selaku Ketua Progam Studi Teknik Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bapak Agung Purwo Wicaksono S.T., M.Kom., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan penuh kesabaran selama proses penyusunan skripsi ini, sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Seluruh dosen program studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmunya.
5. Terima kasih kepada teman-teman Teknik Informatika Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan doa.
6. Serta kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per-satu yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini.

Terakhir, penulis ingin menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, namun telah memberikan kontribusi nyata dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan memberikan sumbangan kecil untuk perkembangan ilmu pengetahuan.

Purwokerto, Oktober 2023

Putri Dewi Framita Lintang

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, nikmat rizki, dan melimpahkan rahmat sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan skripsi sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan program studi Strata satu (S1) untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom). Laporan skripsi ini berjudul “Analisis Usability pada Aplikasi E-Wallet dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (Studi Kasus: DANA)”.

Penulis telah banyak mendapat bantuan serta dukungan baik secara moral maupun materil. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Jebul Suroso, S.Kp., Ns., M.Kep. Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Bapak Dr. T. Ir. Iskahar, S.T., M.T selaku Dekan Fakultas Teknik dan Sains Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
3. Bapak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. Selaku ketua program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
4. Bapak Agung Purwo Wicaksono, S.T., M.Kom. Selaku dosen pembimbing akademik dan dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan arahan, kritik, dan saran selama pengerjaan laporan skripsi ini berlangsung.
5. Seluruh dosen program studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
6. Bapak dan mama saya yang selalu memberikan *support* moral dan materil selama saya berkuliah di Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

Penulis sangat berterima kasih kepada pihak – pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung selama pengerjaan laporan skripsi ini.

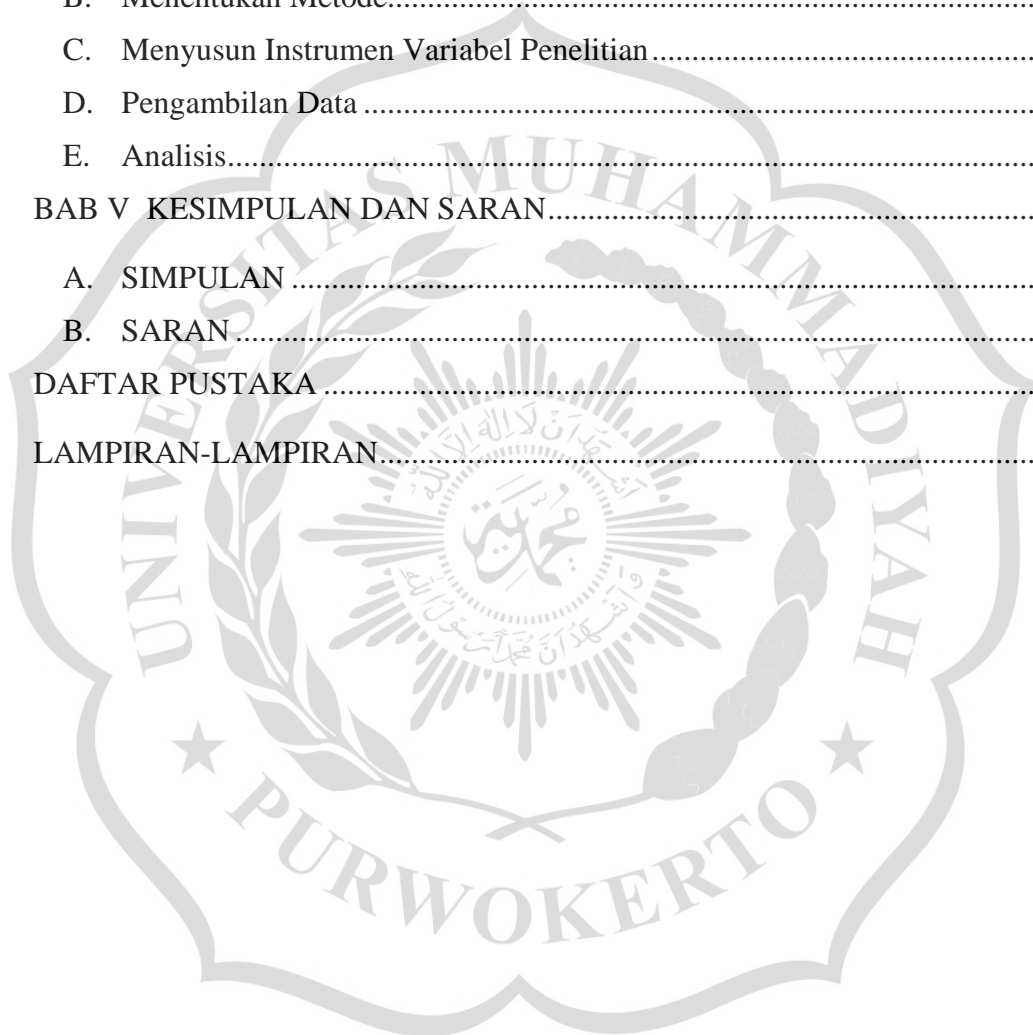
Purwokerto, Oktober 2023

Putri Dewi Framita Lintang

## DAFTAR ISI

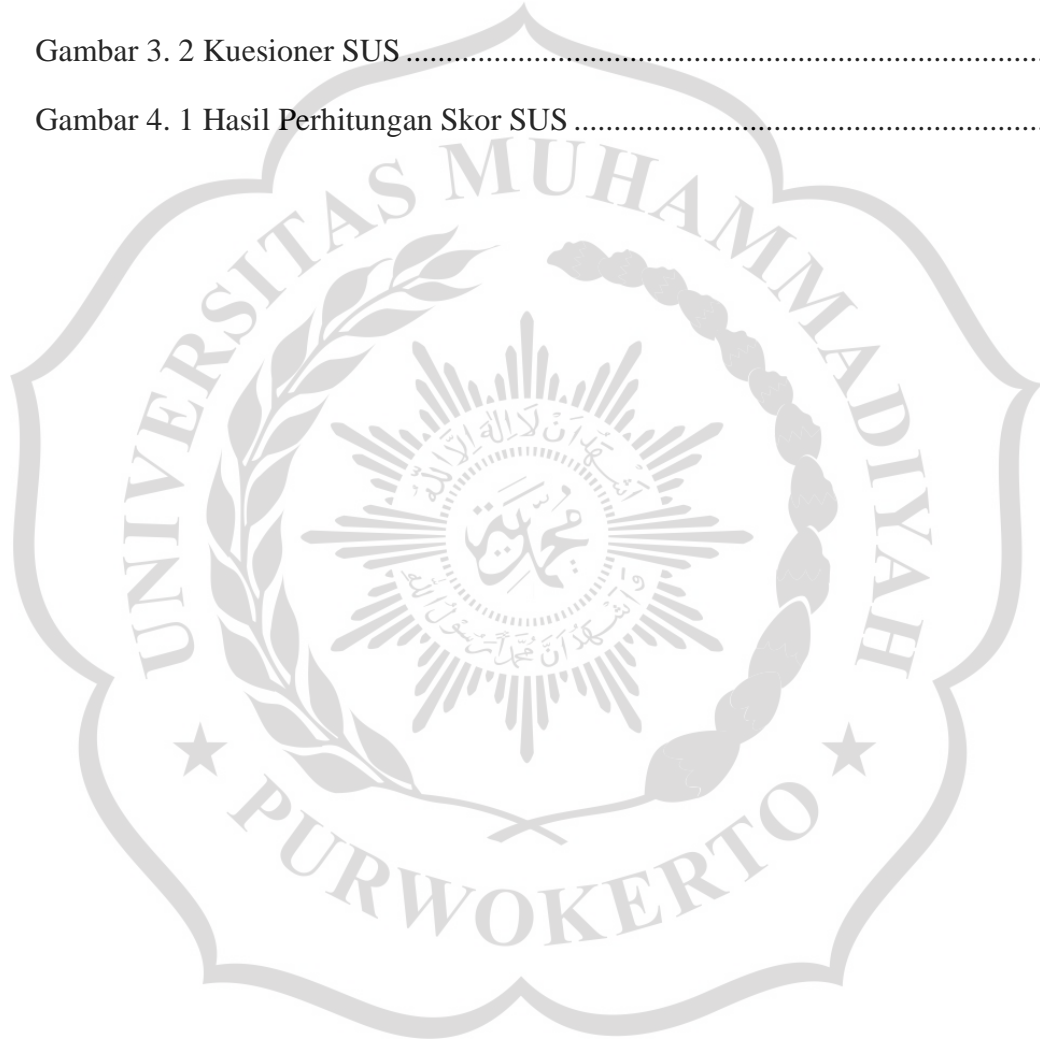
HALAMAN EQXGT".....	(0.00000000).....	i
HALAMAN LWF WN.....	(00000000).....	0... ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....		iii
HALAMAN PENGESAHAN.....		iv
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....		vi
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS .....		vii
MOTTO .....		viii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....		xi
KATA PENGANTAR .....		xii
DAFTAR ISI.....		xiii
DAFTAR GAMBAR.....		xiii
DAFTAR TABEL.....		xiv
ABSTRAK .....		xv
ABSTRACV.....		xvi
BAB I PENDAHULUAN.....		1
A. Latar Belakang .....		1
B. Perumusan Masalah .....		4
C. Batasan Masalah.....		5
D. Tujuan Penelitian .....		5
E. Manfaat Penelitian .....		5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....		6
A. Hasil Penelitian Terdahulu.....		6
B. Landasan Teori.....		9
BAB III METODE PENELITIAN .....		16
A. Jenis Penelitian.....		16

B. Waktu dan Tempat Penelitian .....	16
C. Populasi Dan Sampel .....	16
D. Alur Penelitian .....	18
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>26</b>
A. Identifikasi Masalah .....	26
B. Menentukan Metode.....	26
C. Menyusun Instrumen Variabel Penelitian .....	26
D. Pengambilan Data .....	26
E. Analisis.....	37
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>51</b>
A. SIMPULAN .....	51
B. SARAN.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Grafik Pengguna Platform Dompot Digital.....	2
Gambar 2. 1 SUS Score Percentile Rank .....	15
Gambar 3. 1 Gambar Alur Penelitian.....	19
Gambar 3. 2 Kuesioner SUS .....	22
Gambar 4. 1 Hasil Perhitungan Skor SUS .....	47



## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 2 Variabel Penelitian.....	(000)...	20
Tabel 3. 3 kriteria validitas data.....	(000)...	24
Tabel 3. 4 kategori reabilitas data.....	(000)...	25
Tabel 4. 1 Variabel SUS.....		27
Tabel 4. 2 Distribusi Jawaban Responden.....		26
Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas.....		36
Tabel 4. 4 Hasil Uji Reabilitas.....		37
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan SUS.....		37
Tabel 4. 6 Rata-rata Poin yang dihasilkan dari setiap pertanyaan.....		48
Tabel 4.7 Nilai Usability Learnability.....		49
Tabel 4. 8 Nilai Usability Efficiency.....		49
Tabel 4.9 Nilai Usability Memorability.....		49
Tabel 4.10 Nilai Usability Errors.....		49
Tabel 4. 11 Nilai Usability Saticfacion.....		50

## ABSTRAK

Usability merupakan tingkatan kegunaan/kemampuan suatu website atau aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna secara mudah dan tujuan dalam penggunaan dapat tercapai. Usability sangat berpengaruh pada interaksi dalam sistem yang meliputi perilaku, efektifitas, fleksibilitas, keamanan, serta kemudahan. Aplikasi DANA adalah aplikasi dompet digital (*e-wallet*) yang kehadirannya mempermudah penggunaannya dalam melakukan transaksi, tanpa harus membawa banyak uang. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat usability pada aplikasi DANA menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Hasil dari analisis usability pada aplikasi DANA mendapat score SUS sebesar 63,48% yang menandakan bahwa aplikasi tersebut dapat dikategorikan sebagai aplikasi yang Acceptable atau dapat diterima oleh orang banyak. Dengan grade C serta masuk dalam kualitas OK menjadikan aplikasi DANA menjadi aplikasi e-wallet atau dompet digital yang cukup layak untuk digunakan untuk melakukan transaksi. Dari hasil survey menunjukkan bahwa aplikasi tergolong mudah untuk digunakan, seperti fungsi tombol, menu, dan fitur-fitur lain. Berdasarkan jawaban responden, aplikasi DANA cocok digunakan oleh banyak orang, karena desain nya yang mudah dipahami dan sebagian besar pengguna merasa nyaman dan puas terhadap fitur yang ada di aplikasi DANA karena mudah di akses, mudah digunakan, dan berjalan sesuai dengan semestinya.

**Kata Kunci:** Aplikasi DANA, System Usability Scale, kebergunaan e-wallet

## ABSTRACV

Usability refers to the ease with which users can use a website or application to achieve their intended goals efficiently. It significantly impacts user interaction with the system, encompassing behavior, effectiveness, flexibility, security, and ease of use. DANA is a digital wallet (e-wallet) application that simplifies user transactions by eliminating the need to carry large amounts of cash. This study assessed the DANA application's usability level using the System Usability Scale (SUS) method. The usability analysis of the DANA application resulted in a SUS score of 63.48%, indicating that the application could be categorized as "Acceptable" or widely acceptable to users. With a grade of C and classified within the "OK" quality range, DANA was considered a reasonably suitable e-wallet application for conducting transactions. The survey results suggested the application was easy to use, with user-friendly buttons, menus, and features. According to respondents, DANA was well-suited for a broad audience due to its easy-to-understand design. Most users reported feeling comfortable and satisfied with the features of the DANA application, citing its accessibility, ease of use, and functionality.

**Keywords:** DANA Application, System Usability Scale, e-wallet Usability