

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI YAMAHA THAMRIN
ORDER PART DI PT. THAMRIN BROTHERS MENGGUNAKAN
METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh :

LUIS KOLENTIA

021170027

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

SKRIPSI

**ANALISIS DESAIN *USER INTERFACE* APLIKASI YAMAHA THAMRIN
ORDER PART DI PT. THAMRIN BROTHERS MENGGUNAKAN
METODE *HEURISTIC EVALUATION***



Diajukan Oleh :

LUIS KOLENTIA

021170027

**Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Mencapai Gelar Sarjana Komputer**

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : LUIS KOLENTIA
NOMOR POKOK : 021170027
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL : ANALISIS DESAIN *USER*
INTERFACE APLIKASI YAMAHA
THAMRIN ORDER PART DI PT.
THAMRIN BROTHERS
MENGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION

Tanggal : 25 Agustus 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Adelin, S.T., M.Kom.
NIDN : 0211127901

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI

NAMA : LUIS KOLENTIA
NOMOR POKOK : 021170027
PROGRAM STUDI : S1 SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
KONSENTRASI : PEMROGRAMAN DAN DESAIN
JUDUL : ANALISIS DESAIN *USER*
INTERFACE APLIKASI YAMAHA
THAMRIN ORDER PART DI PT.
THAMRIN BROTHERS
MENGUNAKAN METODE
HEURISTIC EVALUATION

Tanggal : 25 Agustus 2021
Penguji 1

Tanggal : 25 Agustus 2021
Penguji 2

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN : 0215028002

Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0207028501

Menyetujui,
Ketua

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09.PCT.13

HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

- ❖ *Diberkatilah orang yang mengandalkan Tuhan, yang menaruh harapannya pada Tuhan. – (Jeremiah 17:7)*

- ❖ *“Do the best and let God do the rest”*

Kupersembahkan kepada :

- ♥ *Jesus Christ*
- ♥ *Keluargaku Tercinta (Papa, Mama, Cece, dan Adik – adik)*
- ♥ *Dosen Pembimbing Ibu Adelin, S.T., M.Kom.*
- ♥ *Ketua Program Studi SI Sistem Informasi Bapak Andri Saputra, S.Kom. M.Kom*
- ♥ *Para Dosen dan Staff STMIK PalComTech yang kuhormati*
- ♥ *Teman – teman dekat penyemangatku*
- ♥ *Rekan Sekerja Kantor (PT. Thamrin Brothers)*
- ♥ *Almamaterku, Terima Kasih.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penelitian ini diberi judul “Analisis Desain *User Interface* Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*” Laporan skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian dari syarat mencapai gelar sarjana komputer.

Dalam proses penulisan laporan skripsi ini, penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulis mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, baik dari pihak Akademik, keluarga, maupun teman-teman seperjuangan. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih yang tulus serta doa dan harapan semoga semua bantuan yang telah diberikan kepada Penulis mendapatkan berkat yang melimpah, Amin.

Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih atas segala bimbingan, motivasi dan petunjuk yang telah diberikan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan Laporan Skripsi, terutama kepada Bapak Benedictus Effendi S.T., M.T. selaku Ketua STMIK Palcomtech Palembang, Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom., selaku KaProdi Sistem Informasi, Ibu Adelin, S.T., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Skripsi, Ibu Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng. selaku Dosen Penguji 1 dan Ibu Febria Sri Handayani, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Penguji 2, serta Dosen dan Staff Palcomtech, kepada kedua orang tua tercinta, kakak dan adik tersayang, kepada teman, sahabat dan rekan kerja yang terkasih serta kepada semua pihak yang telah banyak

membantu dan memberi dukungan. Segala kebaikan dan jasa dari semua pihak yang telah membantu terselesaikannya laporan ini, semoga diberikan balasan dan kemurahan dari Tuhan Yang Maha Esa dan selalu dalam lindungan-Nya.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan skripsi masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik. Terima kasih.

Palembang, 30 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING SKRIPSI	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI SKRIPSI	iv
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Manfaat Penelitian	9
1.5.1 Manfaat Bagi Akademik	9
1.5.2 Manfaat Bagi Perusahaan	10
1.5.3 Manfaat Bagi Peneliti	10
1.6 Sistematika Penulisan	11

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Perusahaan	13
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	13
2.1.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	14
2.1.2.1 Visi.....	14
2.1.2.2 Misi.....	14
2.1.3 Struktur Organisasi.....	14
2.1.4 Tugas dan Wewenang.....	15

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

3.1 Teori Pendukung.....	22
3.1.1 Aplikasi.....	22
3.1.2 <i>User Interface</i>	23
3.1.3 <i>Usability</i>	24
3.1.4 <i>Heuristic Evaluation</i>	25
3.2 Hasil Penelitian Terdahulu.....	27
3.3 Alur Penelitian.....	34

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	36
4.1.1 Lokasi.....	36
4.1.2 Waktu Penelitian.....	36
4.1.3 Tampilan Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part.....	37
4.2 Teknik Pengumpulan Data.....	44
4.2.1 Observasi	44

4.2.2	Wawancara.....	44
4.2.3	Studi Pustaka	45
4.2.4	Dokumentasi	45
4.2.5	Kuesioner	45
4.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	49
4.3.1	Populasi.....	49
4.3.2	Sampel.....	49
4.4	Variabel Penelitian.....	50
4.5	Instrumen Penelitian.....	52
4.6	Skala Likert.....	53
4.7	Uji Instrumen.....	54
4.7.1	Uji Validitas.....	54
4.7.2	Uji Reliabilitas.....	55
4.7.3	Uji Normalitas.....	56
4.7.4	Uji Linearitas.....	56
4.7.5	Regresi Linear Berganda.....	56
4.7.6	Uji Simultan (Uji F).....	58
4.7.7	Uji Parsial (Uji T)	59

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1	Hasil Responden	60
5.1.1	Responden.....	60
5.1.2	Deskripsi Responden	61
5.1.3	Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner	63

5.2 Pembahasan.....	75
5.2.1 Uji Validitas.....	75
5.2.2 Uji Reliabilitas.....	78
5.2.3 Uji Normalitas	79
5.2.4 Uji Linearitas.....	81
5.2.5 Uji Regresi Linear Berganda.....	88
5.2.5.1 Uji F Simultan.....	89
5.2.5.2 Uji T Parsial.....	91

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan	99
6.2 Saran	100

DAFTAR PUSTAKA	xvi
-----------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tampilan Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part	2
Gambar 1.2 Tampilan Aplikasi Sebelum di – <i>update</i>	5
Gambar 1.3 Tampilan Aplikasi Sesudah di – <i>update</i>	5
Gambar 1.4 Tampilan Aplikasi Sebelum di – <i>update</i>	6
Gambar 1.5 Tampilan Aplikasi Sesudah di – <i>update</i>	6
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	15
Gambar 3.1 Alur Penelitian	35
Gambar 4.1 Tampilan <i>Form Login</i>	38
Gambar 4.2 Tampilan <i>Dashboard</i>	39
Gambar 4.3 Tampilan Data <i>Order</i>	40
Gambar 4.4 Tampilan <i>Input Detail Order</i>	41
Gambar 4.5 Tampilan <i>Output Detail Order</i>	42
Gambar 4.6 Tampilan <i>Card Order</i>	43
Gambar 4.7 Tampilan <i>Notifications</i>	44
Gambar 4.8 Model Hipotesis Penelitian	57
Gambar 5.1 Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	61
Gambar 5.2 Distribusi Responden Berdasarkan Usia	62
Gambar 5.3 Grafik Nilai Interpretasi	73

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penelitian Terdahulu	27
Tabel 4.1 Waktu Penelitian	37
Tabel 4.2 Kuesioner	47
Tabel 4.3 Variabel dan Indikator dalam Penelitian	51
Tabel 4.4 Pilihan Jawaban Skala Likert	54
Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden	60
Tabel 5.2 Distribusi Jawaban Responden	63
Tabel 5.3 Skala Interpretasi Persentase Pengukuran.....	69
Tabel 5.4 Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner	70
Tabel 5.5 Hasil Uji Validitas.....	75
Tabel 5.6 Hasil Uji Realibilitas	77
Tabel 5.7 Kriteria Hasil Uji Reliabilitas.....	79
Tabel 5.8 Hasil Uji Normalitas	79
Tabel 5.9 Hasil Uji Linearitas X1*U	80
Tabel 5.10 Hasil Uji Linearitas X2*U	81
Tabel 5.11 Hasil Uji Linearitas X3*U	81
Tabel 5.12 Hasil Uji Linearitas X4*U	82
Tabel 5.13 Hasil Uji Linearitas X5*U	83
Tabel 5.14 Hasil Uji Linearitas X6*U	83
Tabel 5.15 Hasil Uji Linearitas X7*U	84
Tabel 5.16 Hasil Uji Linearitas X8*U	85
Tabel 5.17 Hasil Uji Linearitas X9*U	85
Tabel 5.18 Hasil Uji Linearitas X10*U	86
Tabel 5.19 Hasil Uji F Simultan	89
Tabel 5.20 Hasil Uji T Parsial	90
Tabel 5.21 Hasil Ringkasan Uji Regresi Linear Berganda	95

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan Riset (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Pengajuan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. Surat Pernyataan Ujian Skripsi (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Revisi Ujian Pra Sidang (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Revisi Ujian Kompre (*Fotocopy*)

ABSTRAK

LUIS KOLENTIA. Analisis *Desain User Interface* Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*.

PT. Thamrin Brothers memiliki aplikasi penjualan suku cadang (*sparepart*) yaitu aplikasi Yamaha Thamrin Order Part merupakan aplikasi penjualan yang dibuat agar konsumen dapat memiliki akses untuk melakukan pemesanan barang *sparepart* dan mendapatkan informasi pengiriman barang di PT. Thamrin Brothers secara *online*.

PT. Thamrin Brothers belum pernah melakukan analisis *desain user interface* terhadap aplikasi Yamaha Thamrin Order Part. Penulis melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis desain *user interface* yang akan nantinya akan dijadikan rekomendasi pengembangan pada aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers. Penulis menggunakan metode *Heuristic Evaluation* dari *Jacob Nielsen* yang terdapat 10 variabel yaitu : *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation*.

Teknik analisis menggunakan regresi linear berganda. Hasil pengujian reliabilitas dan validitas pada metode *heuristic evaluation* dinyatakan reliabel dan valid. Hasil pengujian linearitas dan normalitas pada metode *heuristic evaluation* menyatakan linear dan normal. Hasil uji regresi linear berganda metode *heuristic evaluation* pada uji F ada pengaruh secara bersama – sama (simultan) antara ke – 10 variabel bebas terhadap *usability*. Sedangkan pada uji F hanya variabel *Recognition rather than recall* dengan nilai sebesar 0,004 yang paling berpengaruh secara individual (parsial) terhadap *usability*.

Kata Kunci : *Desain User Interface, Aplikasi, Heuristic Evaluation*.

ABSTRACT

LUIS KOLENTIA. User Interface Design Analysis of Yamaha Thamrin Order Part Application PT. Thamrin Brothers Using Heuristic Evaluation Method.

PT. Thamrin Brothers has a spare parts application, namely the Yamaha Thamrin Order Part application, which is a sales application made so that consumers can have access to order spare parts and get information on delivery of goods at PT. Thamrin Brothers online.

PT. Thamrin Brothers has never analyzed the user interface design of the Yamaha Thamrin Order Part application. The author conducts research with the aim of analyzing the user interface design which will later be used as a recommendation for the development of the Yamaha Thamrin Order Part application at PT. Thamrin brother. The author uses the Heuristic Evaluation method from Jacob Nielsen which contains 10 variables, namely: Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Design Aesthetic and Minimalist, Helping Users Recognizing, Diagnosing and Recovering From Errors and Help and Documentation.

The analysis technique uses multiple linear regression. The results of reliability and validity testing on the heuristic evaluation method were declared reliable and valid. The results of linearity and normality tests on the heuristic evaluation method state that they are linear and normal. The results of the multiple linear regression test of the heuristic evaluation method on the F test have a joint influence between the 10 independent variables on usability. Meanwhile, in the F test, only the Recognition and Recall variable with a value of 0.004 has the most influence individually (partial) on usability.

Keywords: User Interface Design, Application, Heuristic Evaluation.

BAB I

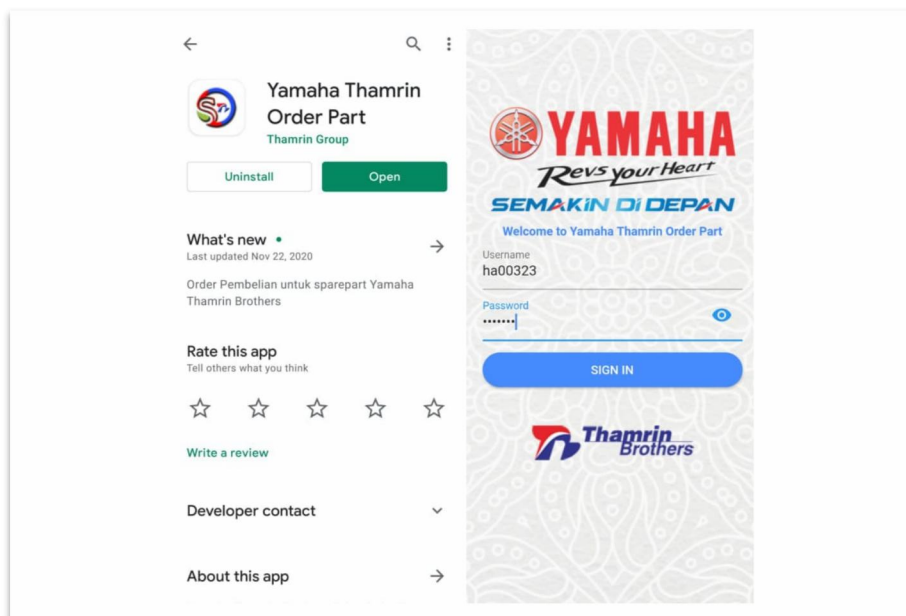
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sejalan dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan komputer dan internet pun semakin meningkat dan peranannya sangat penting sekali dalam membantu kegiatan dan pekerjaan manusia. Kemajuan Teknologi Informasi telah banyak memberikan manfaat bagi para penggunanya terutama didalam dunia bisnis agar menjadi lebih efisien. Manfaat Teknologi Informasi akan membantu perusahaan menghasilkan informasi yang lebih akurat dan tepat waktu untuk pengambilan keputusan yang efektif (Mellinda, 2017).

Salah satu perusahaan yang memanfaatkan teknologi informasi adalah PT. Thamrin Brothers. Berawal dari tahun 1968 hingga saat ini PT. Thamrin Brothers adalah unit bisnis dari Thamrin Group yang merupakan perusahaan terkemuka di Sumatera Selatan & Bengkulu dengan fokus bisnis pada sektor otomotif dan properti. PT. Thamrin Brothers telah tumbuh dan berkembang pesat sebagai perusahaan lokal yang dapat berkompetisi dengan perusahaan asing dan nasional lainnya, dibuktikan melalui pertumbuhan jumlah jaringan penjualan dengan total 28 cabang diberbagai kota dengan dukungan fasilitas Penjualan (*Sales*), Bengkel (*Service*), dan Suku Cadang (*Sparepart*) atau yang disebut 3S.

PT. Thamrin Brothers memiliki aplikasi penjualan suku cadang (*sparepart*) yaitu aplikasi Yamaha Thamrin Order Part yang dapat di *download* melalui *Playstore*. Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part merupakan aplikasi penjualan yang dibuat agar konsumen dapat memiliki akses untuk melakukan pemesanan barang *sparepart* dan mendapatkan informasi pengiriman barang di PT. Thamrin Brothers secara *online*. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang diperoleh dari Bapak Tommy selaku *Supervisor Sales*, tercatat bahwa pengguna aplikasi yang telah terdaftar menggunakan aplikasi tersebut sebanyak 52 orang selaku pemilik *partshop* yang merupakan konsumen dari PT. Thamrin Brothers. Pada gambar 1.1 merupakan tampilan *login* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part yang berbasis *android* setelah di *download* melalui *playstore*.



Gam

bar 1.1 Tampilan Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part

Dengan adanya aplikasi Yamaha Thamrin Order Part sebagai media penjualan secara *online* dapat memberikan manfaat bagi pengguna aplikasi pada saat pemesanan barang dan memberikan kemudahan dalam mengakses informasi. Kemudahan dalam mengakses sebuah sistem informasi tidak terlepas dari desain *user interface*. *User Interface* merupakan suatu komponen penting dalam perancangan sistem informasi dengan melibatkan interaksi *user* untuk menghasilkan proses *input* dan *output* serta informasi yang dibutuhkan dari sistem itu sendiri (Rusvinasari, dkk. 2020). Sistem informasi memiliki desain *user interface* yang berbeda – beda sesuai dengan fungsi dan kebutuhan penggunanya agar dapat dipahami dan digunakan dengan mudah pada saat mengakses aplikasi tersebut (Geasela, dkk. 2018). Oleh karena itu,

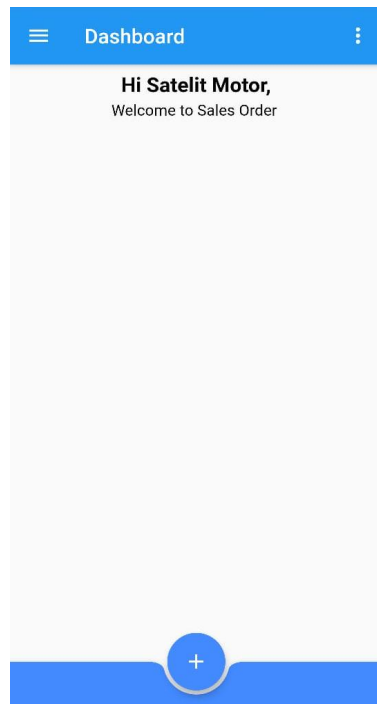
keberhasilan sebuah aplikasi dan syarat penerimaan pengguna terhadap aplikasi *mobile* dapat dilihat dari aspek *usability*-nya.

Usability adalah atribut kualitas yang menilai seberapa mudahnya desain *user interface* dapat digunakan. Sesuatu dapat dikatakan berguna dengan baik apabila kegagalan dalam penggunaannya dapat dihilangkan atau diminimalkan serta memberi manfaat dan kepuasan kepada pengguna (Handiwidjojo dan Ernawati, 2016). Kenyamanan dan kemudahan kepada pengguna dapat dijadikan salah satu faktor keberhasilan bagi setiap pengembang sistem informasi dalam suatu instansi perusahaan. Desain *User Interface* yang baik diharapkan akan menciptakan kenyamanan dan kemudahan bagi penggunanya. Salah satu cara untuk mengevaluasi desain *user interface* peneliti menggunakan metode pengujian *Heuristic Evaluation*.

Heuristic Evaluation merupakan metode untuk mengukur sejauh mana *problem usability* (kegunaan) sebuah perangkat lunak dalam desain *user interface* dengan tujuan untuk memperbaiki perancangan secara efektif (Rusvinasari, dkk. 2020). Pada metode *heuristic evaluation*, terdapat 10 variabel yaitu *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation*. Dimana dari metode tersebut digunakan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi *usability* desain

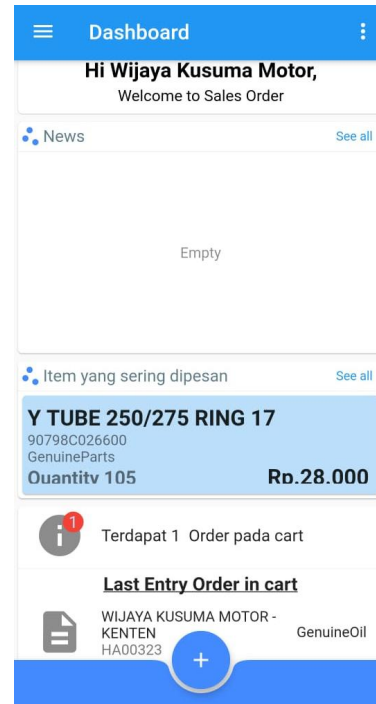
user interface (Aziza dan Hidayat, 2019). Penelitian ini menggunakan uji *Heuristic Evaluation* karena dalam metode ini menggunakan teknik pengujian berdasarkan aspek desain *user interface* terhadap usability sistem yang memungkinkan untuk memecahkan masalah dengan menghasilkan daftar kesalahan *usability* dalam antarmuka sebuah sistem yang lebih spesifik, sehingga permasalahan yang akan dilaporkan dapat disampaikan dengan tepat sasaran dan cepat.

Sebelumnya peneliti telah melakukan penelitian terhadap aplikasi Yamaha Thamrin Order Part menggunakan model kualitas *Green and Pearson* yang memiliki empat variabel yaitu: *ease of use, customization, download delay, dan content*, dengan judul “Pengukuran Tingkat Kepuasan Pengguna Aplikasi Penjualan di PT. Thamrin Brothers Cabang Sparepart Yamaha Veteran”. Dari penelitian ini didapatkan hasil berupa saran kepada perusahaan untuk melakukan upaya pengembangan terutama pada atribut informasi yang kurang serta dari segi tampilan yang disajikan kepada pengguna agar menjadi lebih baik lagi sehingga pihak perusahaan dapat merekomendasikan lagi kepada *customer* yang belum menggunakan aplikasi tersebut. Kemudian pihak perusahaan melakukan pengembangan terhadap aplikasi tersebut pada 22 November 2020. Berikut adalah perbandingan tampilan aplikasi sebelum dan sesudah di – *update* pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.2.

Tampilan Aplikasi Sebelum di – *update*



Gambar 1.3.

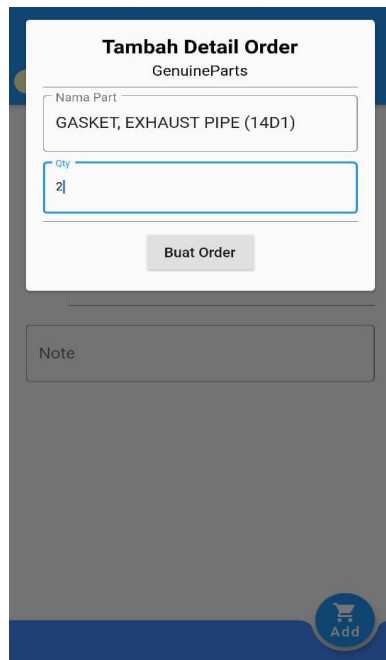
Tampilan Aplikasi Sesudah di – *update*

Pada gambar 1.2 merupakan tampilan aplikasi sebelum di – *update*

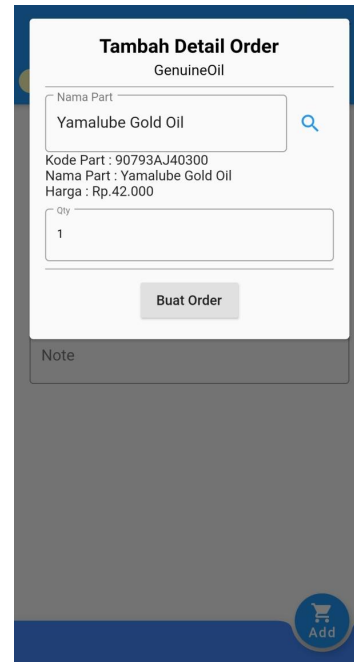
sedangkan pada gambar 1.3 merupakan tampilan aplikasi sesudah di – *update*

yang dilakukan pengembangan dengan menambah menu *News*, menu yang

sering dipesan, dan notifikasi *Last Entry Order in Cart*.



Gambar 1.4.
Tampilan Aplikasi Sebelum di – update



Gambar 1.5.
Tampilan Aplikasi Sesudah di – update

Pada gambar 1.4 merupakan tampilan aplikasi sebelum di – update sedangkan pada gambar 1.5 merupakan tampilan aplikasi sesudah di – update dengan menambah atribut informasi berupa rincian kode part, nama part serta harga barang.

Untuk itu peneliti akan mengevaluasi desain *user interface* sistem informasi pada kemudahan penggunaan (*usability*) dengan tujuan untuk mengetahui apakah setelah aplikasi tersebut di – update dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan terhadap pengguna aplikasi Yamaha Thamrin Order Part. Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Analisis Desain User Interface Aplikasi**

Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers Menggunakan Metode *Heuristic Evaluation*”.

1.2. Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana menganalisa desain *user interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part berdasarkan metode *Heuristic Evaluation*?
- b. Faktor mana yang paling mempengaruhi *usability* dari desain *user interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part?
- c. Apa yang dapat direkomendasikan terhadap *usability* dari desain *user interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers?

1.3. Batasan Masalah

Batasan Masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a) Objek penelitian yaitu aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers yang berbasis *android* dapat di *download* melalui *playstore*.
- b) Metode yang digunakan dalam mengukur desain *user interface* dari aplikasi Yamaha Thamrin Order Part adalah metode *Heuristic Evaluation* menggunakan 10 variabel yaitu *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and*

Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors dan Help and Documentation.

- c) Skala pengukuran kuesioner menggunakan skala likert dengan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS).
- d) Responden yang dilibatkan dalam pemakaian aplikasi ini berjumlah 52 orang sebagai pemilik toko (*owner*) yang merupakan konsumen dari PT. Thamrin Brothers.
- e) Teknik *sampling* yang akan digunakan ialah *sampling* jenuh (*sensus*), karena responden hanya berjumlah 52 orang sehingga semua populasinya akan digunakan sebagai sampel.
- f) Pengujian instrumen penelitian menggunakan metode uji validitas dan realibilitas.
- g) Metode analisis data menggunakan uji asumsi klasik (normalitas dan linearitas), uji regresi linear berganda (simultan dan parsial).
- h) Aplikasi yang akan digunakan untuk pengolahan data pada penelitian ini menggunakan aplikasi IBM SPSS *Statistics* Versi 2.5.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk melakukan analisis desain *user interface* terhadap aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers menggunakan metode *heuristic evaluation*.
2. Untuk mengetahui hubungan antara variabel yang paling berpengaruh pada metode *heuristic evaluation* dengan *usability* desain *user interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers.
3. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan rekomendasi perbaikan atas kelemahan dan kekurangan terhadap desain *user interface* dari aplikasi Yamaha Thamrin Order Part.

1.5. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi akademik, perusahaan dan peneliti meliputi :

1.5.1. Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat bagi akademik dalam penelitian ini adalah:

- a. Sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya dalam pembuatan laporan skripsi, khususnya mahasiswa STMIK PalcomTech yang akan menggunakan penelitian sejenis atau pengembangan selanjutnya.
- b. Dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan referensi bagi pembaca terkait analisis desain *user interface* dengan menggunakan metode *heuristic evaluation*.

1.5.2. Manfaat Bagi Perusahaan

Adapun manfaat bagi perusahaan dalam penelitian ini adalah:

- a. Adanya kerjasama antara dunia pendidikan dengan dunia industri atau perusahaan.
- b. Dengan adanya penelitian ini, perusahaan dapat mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi sehingga hasil dari analisis dapat dijadikan tolak ukur untuk mengembangkan dan memperbarui aplikasi menjadi lebih baik lagi.

1.5.3. Manfaat Bagi Peneliti

Adapun manfaat bagi mahasiswa dalam penelitian ini adalah:

- a. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh semasa perkuliahan.
- b. Dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam berinteraksi kedalam dunia kerja.
- c. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai pengukuran dan analisis desain *user interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part berdasarkan metode *heuristic evaluation*.

1.6. Sistematika Penulisan

Guna memahami lebih jelas isi laporan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan. Laporan ini terdiri dari kelompok materi yang dibagi

menjadi beberapa sub bab, yang sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum mengenai penelitian yang dilakukan seperti latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, dan manfaat penelitian.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum perusahaan mulai dari sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi, dan tugas serta wewenang.

BAB III TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang dapat memperkuat asumsi dalam penulisan laporan yang diambil dari beberapa kutipan buku dan jurnal *online* yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga membahas tentang hasil penelitian yang sudah dilakukan terdahulu, serta pembahasan tentang alur penelitian penulis.

BAB IV METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang lokasi dan waktu penelitian, jenis data, teknik pengumpulan data, teknik pengambilan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, skala pengukuran, dan uji instrumen.

BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil yang diperoleh dari penelitian dan pembahasan.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisikan tentang saran dan kesimpulan yang berkaitan dengan analisis desain *user interface* berdasarkan hasil yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Perusahaan

Adapun profil perusahaan PT. Thamrin Brothers sebagai berikut:

2.1.1. Sejarah Perusahaan

PT. Thamrin Brothers Group didirikan pada tahun 1968. Perusahaan ini bergerak dibidang otomotif roda dua dan roda empat bermerk Yamaha sebagai Main Dealer resmi untuk wilayah Sumatera Selatan dan Wilayah lainnya di Indonesia. PT. Thamrin Brothers Group merupakan perusahaan multi segmen yang berkembang pesat yang pada saat ini bergerak di bidang *automotif*, *hospitality* dan *property*. Dengan mempunyai cabang yang tersebar di Sumatera Selatan, Bengkulu dan Jambi. Perusahaan mengembangkan bisnisnya dengan memperluas jaringan kerja salah satunya membuka cabang yaitu PT. Thamrin Brothers Veteran di Jalan Veteran No. 510/527, Ilir Timur II, RT: 008 RW: 002 Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30114 merupakan cabang bisnis yang bergerak khusus di penjualan suku cadang atau sparepart yamaha untuk kendaraan roda dua dengan menyerahkan sepenuhnya kepada cabang veteran untuk mempromosikan dan meningkatkan keberhasilan dalam pemasaran.

2.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

PT. Thamrin Brothers memiliki visi dan misi sebagai berikut :

2.1.2.1. Visi

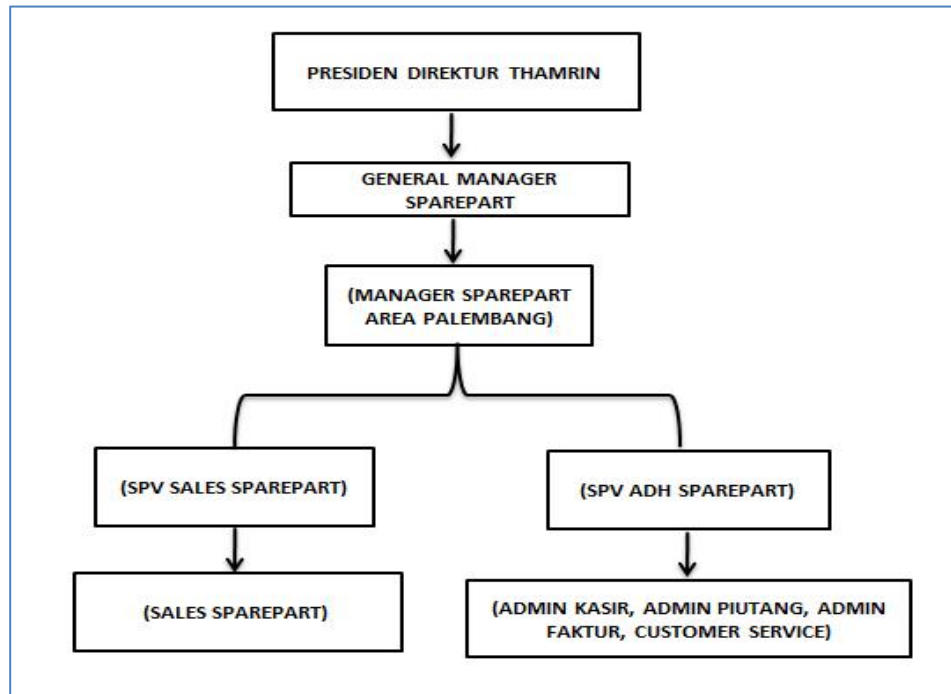
Bertumbuh dan memberi makna bagi masyarakat melalui kekuatan SDM yang dimiliki, pelayanan dan pengembangan usaha dengan membangun perusahaan yang terpercaya dan memiliki reputasi yang baik.

2.1.2.2. Misi

1. Melayani 21,7 juta pelanggan atau setara *revenue* \$450 juta di tahun 2022.
2. Mengembangkan pemimpin yang sukses.
3. Mengelola proses administrasi yang “*simple dan excellent*”.
4. Mendukung *continuous improvement*.

2.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi kerja PT. Thamrin Brothers Veteran dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut ini:



(Sumber : PT. Thamrin Brothers Veteran)

Gambar 2.1. Struktur Organisasi

2.1.4. Tugas dan Wewenang

Berikut penjelasan tugas dan wewenang pada PT. Thamrin Brothers Veteran yaitu :

1. *General Manager*

- a) Berpartisipasi dalam merumuskan dan mengelola kebijakan perusahaan, mengarahkan dan mengkoordinasikan semua kegiatan departemen divisi untuk mengembangkan dan menerapkan tujuan untuk memenuhi kebutuhan bisnis.

- b) Mengelola dan mengarahkan manajemen dalam bidang penjualan secara individu maupun melalui manajer.
- c) Mengembangkan dan mengimplementasikan perencanaan strategis bisnis, termasuk penjualan, kinerja keuangan dan pengembangan produk baru.
- d) Menyetujui pengajuan proposal terkait program sparepart yang diajukan.
- e) Berpartisipasi dalam menghadiri konferensi pers mengenai produk – produk terbaru.
- f) Menyetujui *form* penilaian karyawan.

2. *Manager*

- a) Mengelola dan mengimplementasi manajemen pemasaran, penjualan dan promosi produk sparepart bagi perkembangan dan kemajuan perusahaan.
- b) Mengawasi seluruh kinerja departemen sparepart yamaha cabang veteran.
- c) Mengusulkan program – program sparepart yang terbaru kepada general manager dan *staff salesman*.
- d) Menganalisa strategi pemasaran berdasarkan kondisi pasar dan kemampuan perusahaan terhadap kompetitor lainnya.
- e) Menetapkan langkah alternatif untuk mengantisipasi adanya kondisi yang merugikan perusahaan.

- f) Menyetujui aktifitas kunjungan dari *staff sales*.
- g) Menyetujui penilaian kinerja karyawan di departemen sparepart yamaha cabang veteran.

3. *Supervisor Sales*

- a) Menyetujui pengajuan aktivitas dari *Staff Sales Sparepart*.
- b) Melakukan *daily, weekly & monthly monitoring* pencapaian target sales sparepart.
- c) Melakukan *coaching & mentoring* tim *salesman*.
- d) Melakukan koordinasi dengan part shop terkait aktivitas sales.
- e) Mengusulkan *activity* program sales.
- f) Mengenal kekuatan dan kelemahan anggota tim dan mengajukan program pengembangan yang diperlukan oleh masing-masing karyawan.
- g) Mengajukan dan menilai kinerja anggota tim.

4. *Supervisor Admin Head*

- a) Memastikan pengelolaan administrasi dan keuangan cabang sesuai dengan tatanan yang berlaku diperusahaan.
- b) Memonitor realisasi atas seluruh pengajuan ke kantor pusat.
- c) Memeriksa kesesuaian data dan kelengkapan berkas invoice/faktur penjualan yang akan diteruskan ke pelanggan (*partshop*).

- d) Memeriksa data keuangan (pengeluaran dan pemasukan perhari).
- e) Mengelola seluruh asset kantor (kendaraan inventaris, perangkat kerja, *furniture*, dll.)
- f) Mengatur pembagian kerja di dalam tim.
- g) Melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kinerja karyawan.
- h) Mengajukan dan menilai kinerja anggota tim.

5. Sales

- a) Mengatur jadwal kunjungan ke partshop baik dalam kota maupun luar kota.
- b) Mengenali potensi peluang kekuatan dan kelemahan *partshop* kemudian mengusulkan program pengembangan yang diperlukan oleh area masing – masing *partshop*.
- c) Mengusulkan aktivitas program *Sparepart* dan *Power Product* di area masing-masing.
- d) Mereview target penjualan *partshop* berkala
- e) Melakukan proses penjualan *Sparepart & Power Product* melalui *SO Mobile Sales*.
- f) Memberikan informasi produk terkait adanya pemberian diskon dan harga special untuk item *part* tertentu.

6. Admin Kasir

- a) Mengelola keuangan Penerimaan dan Pengeluaran cabang *Sparepart* yamaha veteran dengan benar dan teliti.
- b) Memberikan laporan penerimaan kas sesuai dengan tanggal penerimaan dan nominal yang diterima.
- c) Menerima pembayaran tagihan atas piutang toko / partshop.
- d) Pengajuan dana untuk operasional cabang Sparepart veteran (perjalanan dinas sales, pengeluaran harian kegiatan, aktivitas promosi dll)
- e) Mengontrol pengeluaran kas setiap hari untuk biaya operasional.
- f) Mendistribusikan pencairan dana yang telah diajukan.
- g) Melakukan *follow up* pengembalian kasbon.

7. Admin Piutang

- a) Mengelola administrasi piutang AR (*Account Receivable*) cabang *sparepart* yamaha veteran.
- b) Memonitor invoice penjualan konsumen (*Partshop*) sesuai tanggal jatuh tempo pembayaran.
- c) Mengecek invoice penjualan konsumen (*Partshop*) yang lunas atau belum lunas.
- d) Melakukan *posting* pembayaran tagihan piutang pada *oracle* sistem agar dapat dilakukan proses pengiriman/pengeluaran barang dari gudang *part*.
- e) Melakukan koordinasi dengan admin faktur jika terdapat invoice yang belum dicetak.

- f) Memeriksa invoice penjualan untuk daftar tagihan piutang jatuh tempo *cash / bon* oleh *collector* yang diteruskan ke konsumen (*Partshop*).
- g) Memeriksa pinalty atas keterlambatan pembayaran konsumen (*Partshop*).

8. Admin Faktur

- a) Mengontrol pencetakan faktur penjualan dan faktur pajak untuk konsumen (*Partshop*) di cabang sparepart yamaha veteran.
- b) Mengontrol invoice retur dari konsumen (*Partshop*).
- c) Membuat laporan faktur pajak ke bagian *accounting*.
- d) Melakukan pengarsipan invoice penjualan *sparepart*.

9. CS (*Customer Service*)

- a) Memonitor seluruh pembayaran konsumen yang masuk ke rekening melalui rekening koran yang diberikan oleh *finance*.
- b) Melakukan konfirmasi pembayaran jatuh tempo kepada konsumen sebelum jatuh tempo.
- c) Memonitor adanya pengiriman barang kepada konsumen.
- d) Melakukan *followup* atas pengiriman barang orderan dari gudang sampai diterima oleh konsumen (*partshop*) sesuai dengan nomor surat jalan invoice penjualan.

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA

3.1. Teori Pendukung

Adapun teori-teori yang mendukung dalam menyusun laporan skripsi ini, sebagai berikut :

3.1.1. Aplikasi

Menurut Jogiyanto dikutip oleh Imamuddin, dkk. (2020), aplikasi merupakan penerapan, menyimpan sesuatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan yang ada sehingga berubah menjadi suatu bentuk yang baru tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal data, permasalahan, dan pekerjaan itu sendiri.

Aplikasi memiliki banyak jenis di antaranya aplikasi *android*. Menurut Imamuddin, dkk. (2020), *android* merupakan sistem operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* bersifat *open source* dan memungkinkan penggunaanya untuk memasang aplikasi baik yang diperoleh dari toko aplikasi seperti *Google Play* ataupun dengan mengunduh dan memasang berkas aplikasi.

Aplikasi *android* adalah salah satu media penyedia informasi yang keberadaannya saat ini sangatlah penting di dalam dunia informasi maupun dunia bisnis, sehingga aplikasi *android* perusahaan sangat penting dan tepat untuk menjawab tantangan ini. Salah satunya adalah dengan mewujudkan aplikasi *android* yang memiliki informasi yang cepat, akurat dan sangat informatif (Hartawan, 2019).

3.1.2. *User Interface*

User interface merupakan serangkaian tampilan grafis yang dapat dimengerti oleh pengguna komputer dan diprogram sedemikian rupa sehingga dapat terbaca oleh sistem operasi komputer dan beroperasi sebagaimana mestinya (Aziza dan Hidayat, 2020). UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan *tools* (alat) yang tepat pada *user* (pengguna) untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan *form* yang harus diisi oleh *user*. UI adalah koneksi antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama, dan kesan yang kekal. Desain UI yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih (Rochmawati, 2019).

Sebuah aplikasi atau program dikatakan mudah digunakan jika menggunakan tampilan yang baik. Pengguna akan memberikan tanggapan yang positif berupa *feedback* dari aplikasi yang dapat mempermudah proses

yang dilakukan. Selain itu juga faktor estetika perangkat, waktu respon dan konten menjadi bagian terpenting untuk terciptanya UI yang baik. Desain yang baik harus bisa berfungsi dan dapat menyampaikan informasi secara jelas. Terutama jika menggunakan desain sebagai alat pemasaran (Rochmawati, 2019).

3.1.3. Usability

Kebergunaan (*usability*) adalah suatu istilah yang menunjukkan kemudahan manusia untuk menggunakan suatu alat tertentu atau objek buatan manusia lainnya untuk mencapai tujuan tertentu. *Usability* merupakan parameter yang cukup berpengaruh pada keberhasilan sebuah aplikasi untuk menguji sejauh mana kebergunaan aplikasi tersebut bagi pengguna (*user*) dengan memperhatikan kemudahan, keefektifan, efisiensi dan kepuasannya (Hartawan, 2019).

Usability dikenal sebagai kunci utama yang menentukan keberhasilan dari sebuah sistem interaktif atau produk. Sebuah sistem informasi harus mempunyai kegunaan pada tipe orang yang berbeda dan juga pada lingkungan yang berbeda. Kegunaan sebuah sistem informasi dipengaruhi oleh beberapa faktor, didalamnya adalah user, lingkungan dan jenis perangkat. Interaksi pengguna dengan system informasi dipengaruhi oleh karakteristik mereka (Huda, 2017).

Usability disebut juga sebagai karakteristik dari kualitas produk dimana subkarakteristiknya terdiri dari kemampuan untuk dapat dikenali (*appropriate recognizability*), kemudahan dipelajari (*learnability*), kemudahan dioperasikan (*operability*), perlindungan kesalahan oleh pengguna (*user error protection*), keindahan tampilan antarmuka (*user interface aesthetics*), dan aksesibilitas (*accessibility*) (ISO / IEC 25010, 2011) dikutip oleh Hendradewa, (2017).

3.1.4. *Heuristic Evaluation*

Heuristic Evaluation merupakan metode inspeksi yang melibatkan ahli *usability* untuk menilai apakah elemen – elemen yang ada di suatu sistem mengikuti prinsip – prinsip *usability* (Menurut Nielsen & Mack dikutip oleh Indrayani, 2020). Metode ini dilakukan oleh masing – masing evaluator yang melakukan inspeksi terhadap suatu antarmuka secara individu.

Pengujian *usability* terhadap desain *interface* aplikasi Yamaha Thamrin Order Part menggunakan metode *Heuristic Evaluation* berdasarkan 10 aspek yaitu:

- 1) *Visibility of system status* yaitu suatu sistem dapat memberi tahu pengguna terhadap situasi yang sedang terjadi dari *feedback* yang diberikan.
- 2) *Match between system and the real world* yaitu suatu sistem perlu menggunakan konsep dan bahasa yang dengan mudah dimengerti oleh *user*.

- 3) *User control and freedom* yaitu pencegahan kesalahan yang mungkin dilakukan oleh *user*, dan sistem perlu membuat menu untuk *undo* atau *redo*.
- 4) *Consistency and standard* yaitu konsistensi antarmuka pada sistem sesuai standar.
- 5) *Error prevention* yaitu penanggulangan kesalahan yang dapat terjadi.
- 6) *Recognition rather than recall* yaitu komponen pada sistem yang dibuat mudah supaya *user* tidak perlu mengingat-ingat proses berikutnya.
- 7) *Flexibility and efficiency of use* yaitu suatu sistem yang bersifat efisien serta fleksibel membuat *user* cepat dalam melakukan tugas.
- 8) *Aesthetic and minimalist design* yaitu desain yang *aesthetic* tidak mengganggu pengguna dalam menggunakan suatu sistem.
- 9) *Help users recognize, diagnose, and recover from errors* yaitu pesan error dengan bahasa yang sederhana dan memberikan solusi kepada *user*.
- 10) *Help and documentation* yaitu menyediakan fitur bantuan dan dokumentasi untuk membantu *user* dalam menggunakan sistem.

Pengujian *usability* dilakukan dengan membuat kuesioner beberapa pertanyaan yang terkait dengan tampilan aplikasi Yamaha Thamrin Order Part disesuaikan dengan 10 aspek *heuristic evaluation*. Kemudian dilakukan pengujian kepada responden yang terlibat yaitu pemilik toko yang merupakan konsumen dari PT. Thamrin Brothers sebagai pengguna aplikasi Yamaha Thamrin Order Part. Setelah pengujian *usability* selesai dilakukan tahapan

selanjutnya merekap kuesioner berdasarkan perhitungan *metode heuristic evaluation*.

3.2. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu adalah penelitian yang sudah dibuat oleh peneliti lain yang digunakan sebagai referensi penulis untuk mendukung penelitian yang akan peneliti ambil, maka peneliti memaparkan hasil penelitian terdahulu untuk keaslian penelitian sekaligus peneliti dapat menunjukkan perbedaan penelitiannya dengan penelitian sejenis sebelumnya. Berikut adalah penelitian terdahulu dalam table 3.1 :

Tabel 3.1. Penelitian Terdahulu

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1	Maidah, Syahrul Aminin, Yunika.	Analisis <i>Usability</i> Terhadap Website Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Sumpah Pemuda Dengan Metode <i>Heuristic Evaluation</i> .	Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam analisis <i>usability</i> terhadap website STIHPADA dengan menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> . Dapat disimpulkan bahwa: 1. Berdasarkan hipotesis hasil Uji F Dapat diketahui bahwa $F_{hitung} = 1,682 < T_{tabel} = 1,968$ maka dapat disimpulkan H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa tidak ada pengaruh secara simultan antara variabel <i>visibility of</i>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p><i>system status, match between system and the real world, user control and freedom, consistency and standards, error prevention, recognition rather than recall, flexibility and efficiency of use, aesthetic and minimalist design, help users recognize, diagnose, and recover from. help and documentation terhadap variabel usability.</i></p> <p>2. Berdasarkan hipotesis hasil uji T maka dinyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel X terhadap variabel Y. Dimana dalam penelitian ini H_0 diterima dan H_a ditolak dikarenakan $T_{hitung} < T_{tabel}$ dengan nilai variabel Berdasarkan hipotesis hasil uji T maka dinyatakan bahwa tidak ada hubungan antara variabel X terhadap variabel Y. 3. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi atau mengukur tingkat usability yang nantinya akan dijadikan rekomendasi</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			pengembangan pada <i>website</i> akademik mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Sumpa Pemuda dengan menggunakan pendekatan <i>heuristic evaluation</i> .
2	Ghina Ashila	<i>User Interface Heuristic Evaluation</i> pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT. Gajah Tunggal.	Berdasarkan dari hasil analisis, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil evaluasi terhadap koperasi mitra swadaya telah memenuhi kriteria <i>usability</i> , yaitu efektifitas dan efesiensi serta memberikan kepuasan pengguna dalam menggunakan aplikasi tersebut, selanjutnya rekomendasi yang diperoleh berdasarkan hasil evaluasi <i>usability</i> , yaitu terkait dengan tampilan <i>interface</i> dan konten yang terdapat pada halaman utama , beranda dan sistem laporan dimana perlu dirancang kembali agar lebih memudahkan <i>user</i> dan tidak menimbulkan kejenuhan selama menggunakan aplikasi.
3	I Gusti Ayu Agung Diah	Analisis <i>Usability</i> Aplikasi iBandung	Hasil pengujian pertama dengan metode <i>Heuristic</i>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
	Indrayani, I Putu Agung Bayupati, I Made Suwija Putra.	Menggunakan <i>Heuristic Evaluation Method</i>	<p><i>Evaluation</i> berdasarkan responden pengguna awam mendapatkan nilai rata-rata <i>severity rating</i> pada skala 2 yang berarti perbaikan prioritas rendah tetapi perbaikan tetap dilakukan. Responden pengguna biasa mendapatkan hasil skala 1 <i>cosmetic problem</i> perbaikan dapat dilakukan jika waktu proyek masih tersedia. Responden pengguna <i>administrator</i> mendapat hasil skala 1 <i>cosmetic problem</i> perbaikan dapat dilakukan jika waktu proyek masih tersedia. Beberapa perbaikan design interface yang perlu dilakukan yaitu pada aspek yang memiliki nilai <i>severity rating</i> skala 2 pada hasil pengujian pengguna awam yaitu pada aspek H1 <i>Visibility Of System Status</i>, H2 <i>Match Between System And The Real World</i>, H4 <i>Consistency And Standard</i>, H5 <i>Error Prevention</i>. Pengujian kedua setelah perbaikan tampilan dengan metode <i>heuristic evaluation</i> responden</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>pengguna awam mendapat <i>severity rating</i> skala 1. Responden pengguna biasa mendapat <i>severity rating</i> skala Responden <i>Administrator</i> mendapat <i>severity rating</i> 0. Perbandingan nilai yang didapat dari pengujian pertama dan kedua yaitu mendapatkan perubahan nilai <i>severity rating</i> yang lebih baik pada pengujian kedua.</p>
4	Siti Vika Ngainul Fitri.	Analisis <i>User Interface</i> Terhadap Website Akta Online Banyuwangi Menggunakan <i>Heuristic Evaluation</i>	<p>Pada penelitian ini evaluasi dilakukan menggunakan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan <i>Severity Ratings</i> yang digunakan untuk menentukan perbaikan sebuah sistem sesuai dengan prioritas masalah yang ditemukan. Dari hasil penerapan metode <i>Heuristic Evaluation</i> dengan 10 prinsip yang telah digunakan dalam penelitian ini, maka terdapat 7 prinsip <i>Heuristic Evaluation</i> yang tidak ditemukan masalah <i>usability</i> dan tidak memerlukan perbaikan yaitu pada prinsip</p>

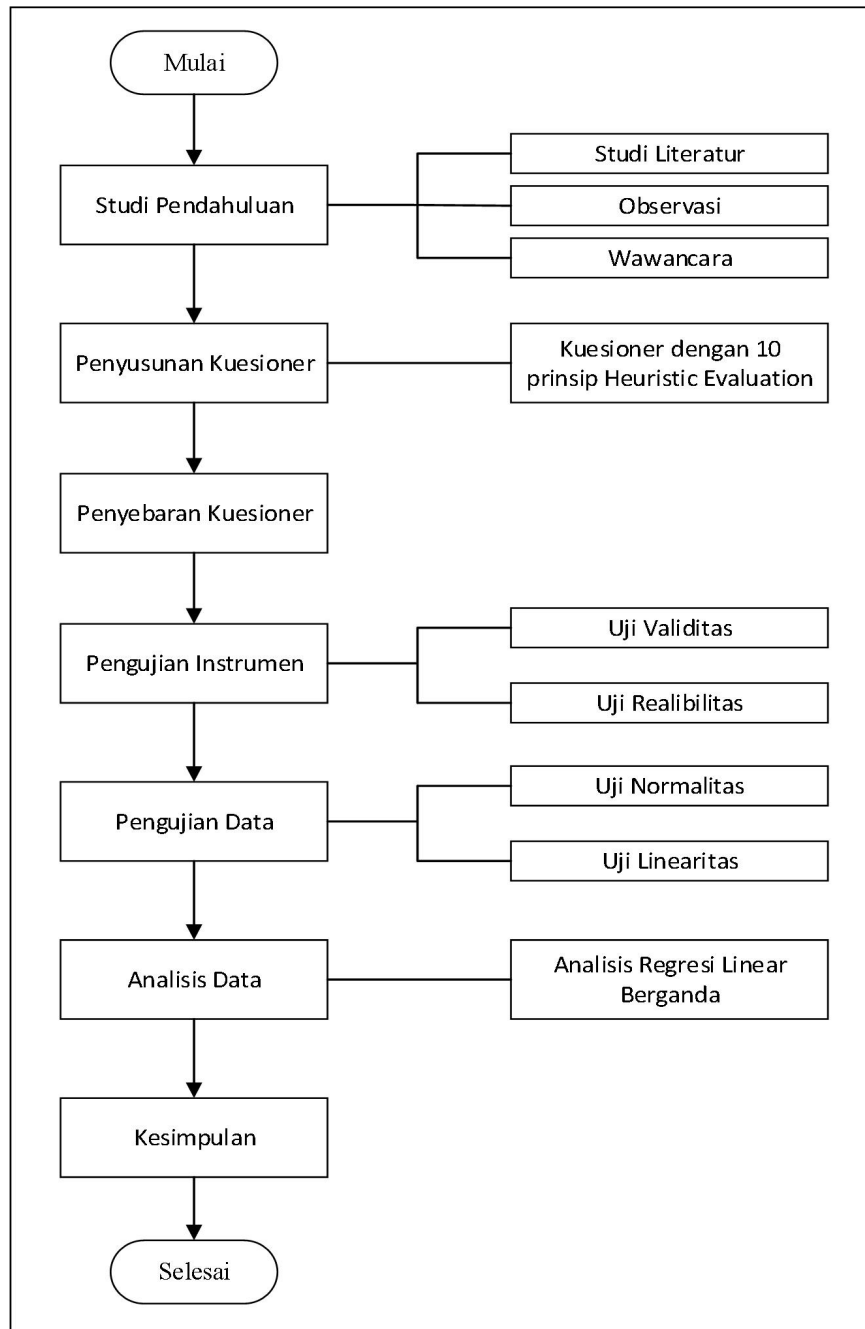
No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p><i>Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Recognition Rather Than Recall, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design.</i></p> <p>Kemudian 3 prinsip yang ditemukan masalah <i>usability</i> dan menghasilkan rekomendasi perbaikan yaitu pada prinsip <i>Error Prevention, Help User Recognize Dialogue and Recovers From Errors,</i> dan <i>Help and Documentation.</i></p>
5	Rifda Faticha Alfa Aziza, Yahya Taufiq Hidayat.	Analisa <i>Usability</i> Desain <i>User</i> <i>Interface</i> pada <i>Website</i> Tokopedia menggunakan Metode <i>Heuristic</i> <i>Evaluation.</i>	<p>hasil penelitian dan analisa <i>usability kuesioner</i> dengan menggunakan metode <i>heuristic evaluation</i> dapat ditarik kesimpulan dan saran sebagai berikut:</p> <p>Berdasarkan pengukuran <i>Website Tokopedia</i> menggunakan metode <i>evaluasi heuristic</i> oleh Nielsen didapatkan bahwa 10 aspek yang diteliti mendapatkan nilai 1 (satu), yang berarti <i>Website Tokopedia</i> memiliki</p>

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
			<p>beberapa kekurangan yang tidak menjadikan sebuah masalah atau dengan kata lain tidak dipermasalahkan dan tidak mengganggu pengguna saat mengakses <i>website</i> Tokopedia. Nilai <i>severity rating</i> tertinggi terdapat pada aspek fleksibilitas dan efisiensi penggunaan. Kemudian saran untuk penelitian selanjutnya dapat membandingkan dengan metode lain agar didapat hasil pengukuran yang maksimal.</p>

(Sumber : diolah sendiri)

Adapun yang membedakan penelitian terdahulu dengan peneliti lakukan saat ini ialah peneliti melakukan analisis desain *user interface* pada aplikasi Yamaha Thamrin Order Part dengan metode yang digunakan adalah metode *Heuristic Evaluation*. Kuesioner menggunakan model skala Likert dengan skor 1 – 4 sebagai alternatif jawaban yang hasilnya akan di uji ke dalam beberapa uji seperti uji validitas dan realibilitas, uji asumsi klasik (normalitas dan linearlitas), uji hipotesis (simultan dan parsial) metode regresi linear berganda yang mana data tersebut akan diolah menggunakan SPSS 2.5.

3.3. Alur Penelitian



(Sumber : diolah sendiri)

Gambar 3.1. Alur Penelitian

Dalam penelitian ini, langka yang dilakukan penulis ialah :

- 1) Mulai
- 2) Melakukan Studi Pendahuluan (Studi Literatur, Observasi, Wawancara)
- 3) Melakukan penyusunan kuesioner dengan menggunakan 10 Variabel dari metode *Heuristic Evaluation* sebagai alat ukur yang digunakan dalam penelitian.
- 4) Melakukan penyebaran kuesioner kepada responden. Kuesioner disebar kepada responden kemudian hasil dari kuesioner dikumpulkan kembali.
- 5) Melakukan pengujian hasil dari instrumen / kuesioner yang telah disebar dengan cara Uji Validitas dan Uji Realibilitas.
- 6) Melakukan pengujian data dengan cara Uji Normalitas dan uji Linearitas.
- 7) Menganalisis hasil dari data tersebut dengan menggunakan regresi linear berganda dengan menggunakan SPSS.2.5.
- 8) Analisis data menggunakan metode regresi linear berganda dengan menggunakan SPSS 2.5.
- 9) Hasil penelitian berupa kesimpulan, saran, dan rekomendasi.
- 10) Selesai.

BAB IV

METODE PENELITIAN

4.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

4.1.1. Lokasi

Penulis melakukan penelitian di PT. Thamrin Brothers Veteran yang beralamatkan di Jalan Veteran No. 510/527, Ilir Timur II, RT: 008 RW: 002 Kota Palembang, Sumatera Selatan, 30114.

4.1.2. Waktu Penelitian

Tabel 4.1. Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2021																					
		Maret				April				Mei				Juni				Juli					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Identifikasi Masalah																						
2	Studi Pendahuluan																						
3	Penentuan Metode																						
4	Penyebaran Kuesioner																						
5	Interpretasi Hasil																						
6	Analisis Data																						
7	Kesimpulan Dan Saran																						

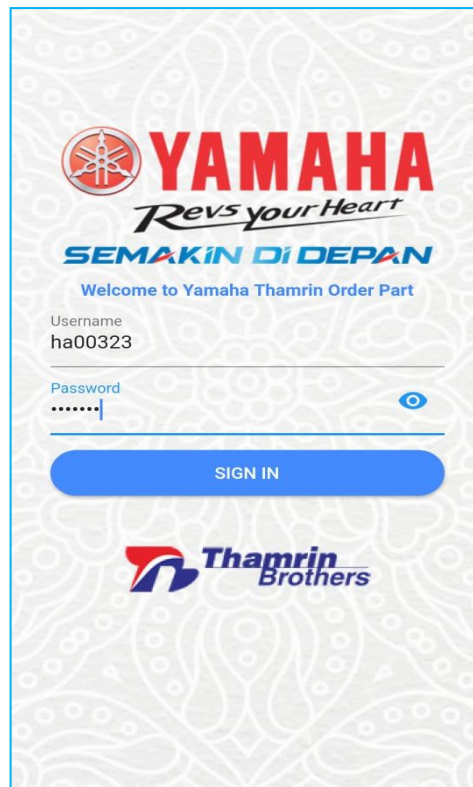
(Sumber : Diolah Sendiri)

4.1.3. Tampilan Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part

Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part merupakan aplikasi *mobile phone* yang dapat di *download* melalui *playstore*. Berikut adalah tampilan aplikasi tersebut:

a. Tampilan *Form Login*

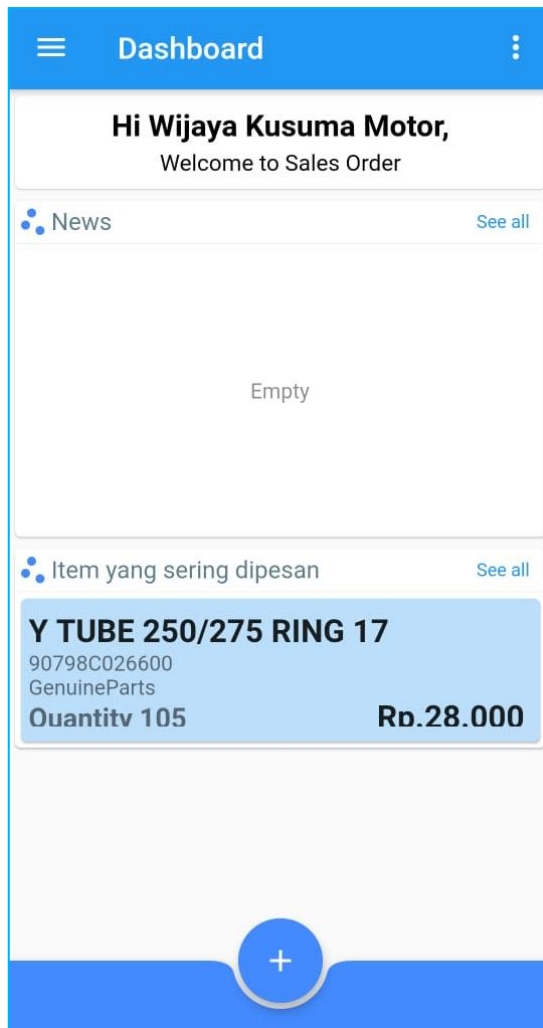
Pada gambar 4.1 merupakan tampilan *login* sebagai langkah awal yang harus diisi *user* sebelum masuk ke halaman aplikasi dengan cara mengisi *username* dan *password* yang telah diberikan kepada pemilik toko (*partshop*).



Gambar 4.1. Tampilan *Form Login*

b. Tampilan *Dashboard*

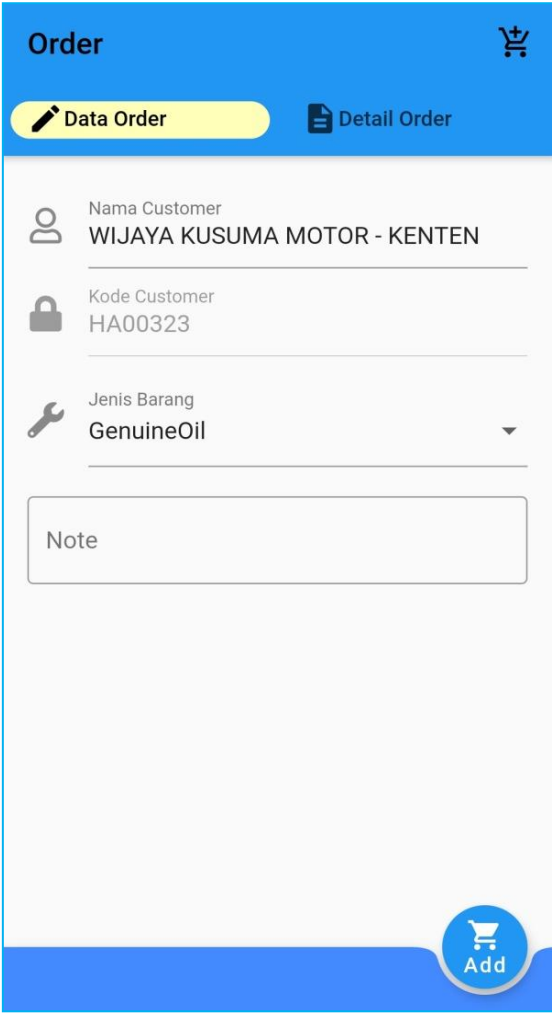
Pada gambar 4.2 merupakan tampilan *dashboard* yang menunjukkan bahwa pemilik akun telah berhasil melakukan *login*.



Gambar 4.2. Tampilan *Dashboard*

c. Tampilan Data *Order*

Pada gambar 4.3 merupakan tampilan data *order* yang menunjukkan data *customer* berupa nama *customer*, kode *customer*, dan memilih jenis barang yang akan di *order* beserta kolom *note* jika ada keterangan yang ingin disampaikan oleh *user*.

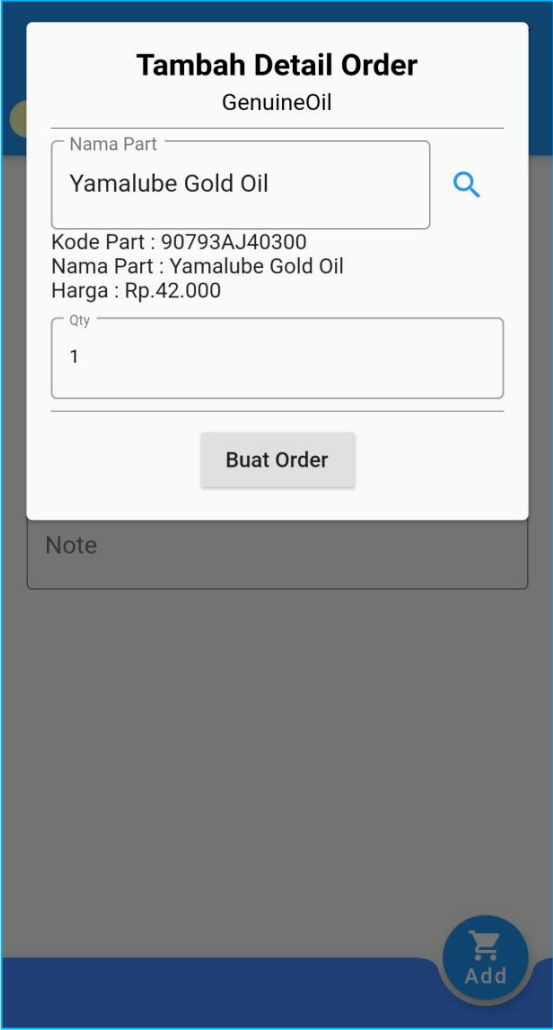


The screenshot displays a mobile application interface for managing orders. At the top, a blue header contains the word "Order" and a shopping cart icon. Below the header, there are two tabs: "Data Order" (highlighted in yellow) and "Detail Order". The main content area is divided into sections for customer information and product selection. The customer information section includes a person icon, the label "Nama Customer", and the value "WIJAYA KUSUMA MOTOR - KENTEN". Below this is a lock icon, the label "Kode Customer", and the value "HA00323". The product selection section features a wrench icon, the label "Jenis Barang", and a dropdown menu currently showing "GenuineOil". A text input field labeled "Note" is positioned below the product selection. At the bottom right, there is a blue circular button with a shopping cart icon and the text "Add".

Gambar 4.3. Tampilan Data *Order*

d. Tampilan *Input Detail Order*

Pada gambar 4.4 merupakan tampilan *input detail order* yang dilakukan setelah *user* mengisi data *order* dengan lengkap dan dilanjutkan dengan menambah barang yang akan di order pada menu *add*.

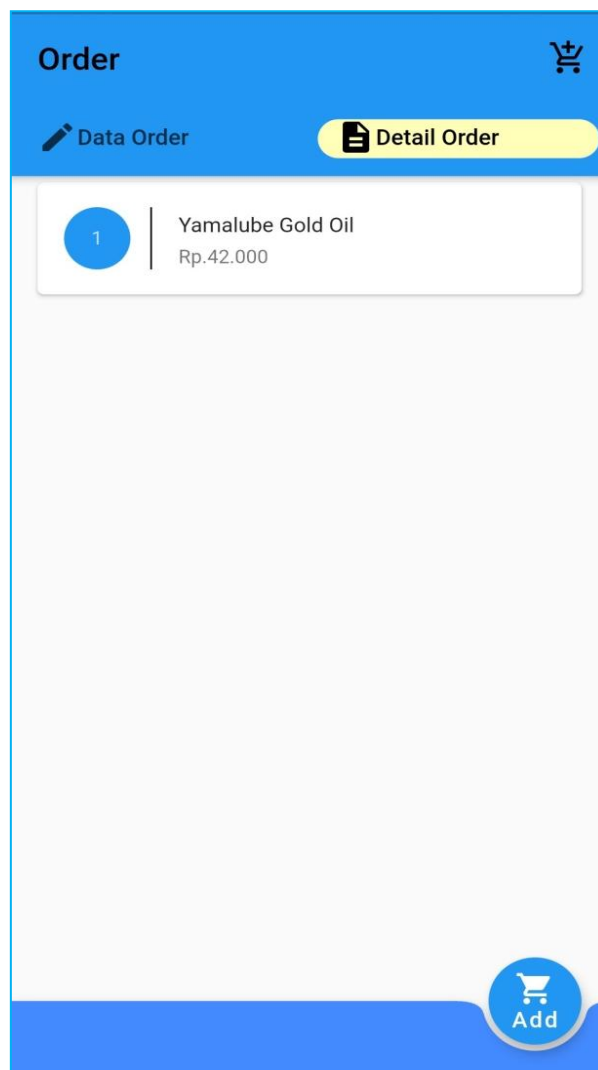


The screenshot shows a mobile application interface for adding order details. The title is "Tambah Detail Order" with a subtitle "GenuineOil". Below the title is a search bar labeled "Nama Part" containing the text "Yamalube Gold Oil" and a magnifying glass icon. Underneath the search bar, the following information is displayed: "Kode Part : 90793AJ40300", "Nama Part : Yamalube Gold Oil", and "Harga : Rp.42.000". Below this information is a quantity input field labeled "Qty" with the value "1". At the bottom of the form is a button labeled "Buat Order". Below the form is a "Note" section. At the bottom right of the screen is a circular "Add" button with a shopping cart icon.

Gambar 4.4. Tampilan *Input Detail Order*

e. **Tampilan *Output Detail Order***

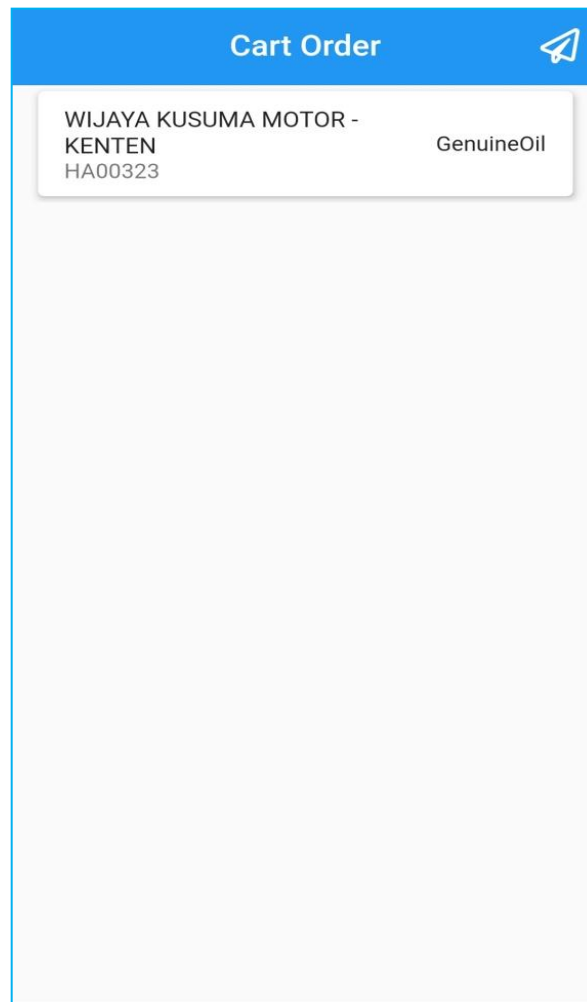
Pada gambar 4.5 merupakan tampilan *output detail order* yang akan tampil setelah *user* membuat data yang ingin di *order* dan menyimpan orderan ke dalam *card order* dengan cara memilih ikon keranjang yang di samping kanan atas.



Gambar 4.5. Tampilan *Output Detail Order*

f. Tampilan *Card Order*

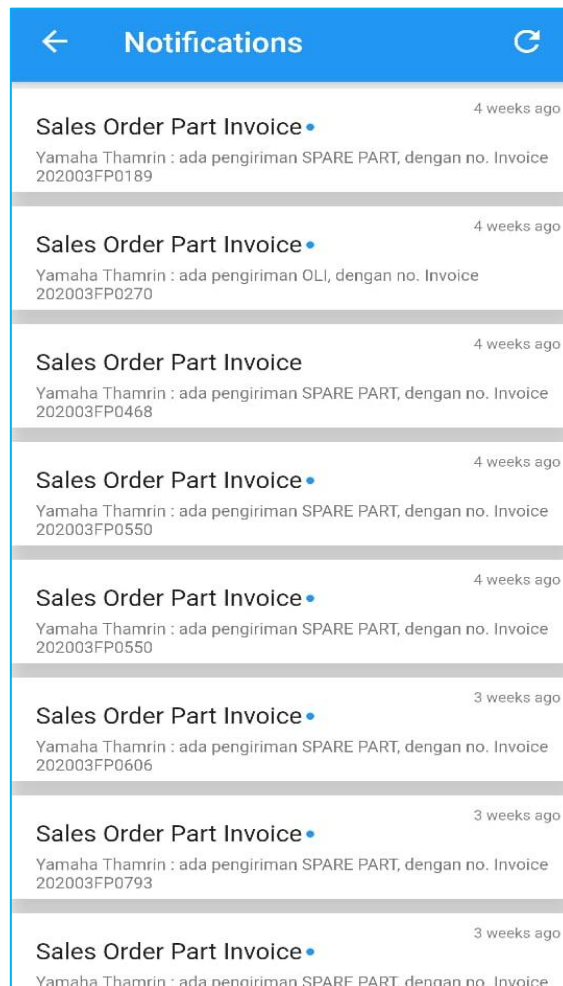
Pada gambar 4.6 merupakan tampilan *card order* yang akan menampilkan *detail order* barang yang siap di kirim datanya pada ikon kirim disamping kanan atas.



Gambar 4.6. Tampilan *Card Order*

g. Tampilan *Notifications*

Pada gambar 4.7 merupakan tampilan *notifications* untuk memberitahukan kepada *user* bahwa ada pengiriman barang dengan nomor invoice dan rincian barang yang akan dikirim.



Gambar 4.7. Tampilan *Notifications*

4.2. Teknik Pengumpulan Data

4.2.1. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan dan pencatatan dengan sistematis dengan fenomena – fenomena yang diselidiki. (Fadlan, 2016). Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap proses pengoperasian aplikasi Yamaha Thamrin Order Part di PT. Thamrin Brothers untuk mengetahui desain serta fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi, kemudahan dan kejelasan dalam mengakses informasi yang dihasilkan oleh aplikasi, serta apakah sistem informasi yang dihasilkan berguna bagi pengguna.

4.2.2. Wawancara

Wawancara dapat diartikan sebagai alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga. (Fadlan, 2016).

Dalam teknik ini, penulis melakukan wawancara dengan Bapak Dedi yang merupakan bagian Teknologi Informasi (TI) *software* sebagai pembuat aplikasi yamaha thamrin order part di PT. Thamrin Brothers guna mendapatkan informasi tentang aplikasi tersebut.

4.2.3. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepastakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. (Supriyadi, 2016).

Penulis melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan data berupa jurnal ilmiah, buku, serta sumber – sumber lain yang berhubungan untuk dijadikan sebagai bahan referensi sesuai dengan topik penelitian.

4.2.4. Dokumentasi

Sebagaimana yang didefinisikan dalam (Sugiyono, 2016), dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah diteliti. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya – karya monumental dari seseorang.

4.2.5. Kuesioner

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), angket atau kuesioner adalah daftar pernyataan atau pertanyaan yang dikirimkan kepada responden baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara).

Dalam teknik kuesioner, peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* yang akan ditujukan kepada 52 orang responden. Kuesioner akan disebarkan kepada responden yang kemudian hasil dari kuesioner akan dianalisis menggunakan metode regresi linear berganda dengan SPSS 2.5.

Tabel 4.2. Kuesioner

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan aplikasi				
1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman				
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah				
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD					
2.1	Setiap <i>icon</i> pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami				
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada aplikasi				
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti				
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi				
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan				
3.3	Pengguna dapat menyalin (<i>copy paste</i>) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.				
4. CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten				
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah				
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem				
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan				
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya				
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna				
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar				
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien				
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah				
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar				
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengantulisan, <i>font</i> , dan warna yang baik				
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan				

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada <i>input</i> data				
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan				
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.				
10. HELP AND DOCUMENTATION					
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna				
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi				
USABILITY					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi				
U2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan				
U3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna				

(Sumber: Ghina Ashila, 2019)

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

4.3. Teknik Pengambilan Sampel

4.3.1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh obyek atau subyek yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Populasi yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna aplikasi Yamaha Thamrin Order Part, dimana populasi aplikasi tersebut berjumlah 52 orang sebagai pemilik toko yang merupakan konsumen dari PT. Thamrin Brothers untuk melakukan pemesanan barang melalui aplikasi.

4.3.2. Sampel

Sampel menurut Suharsimi Arikunto (2016), sampel merupakan sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Sampel menurut Sugiyono (2015) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul – betul *representative* (mewakili).

Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *nonprobability sampling*. *Nonprobability sampling* yang digunakan adalah sampel jenuh (*sensus*) yaitu teknik pengambilan sampel yang menggunakan semua populasi dalam penelitian. Jadi responden yang dilibatkan dalam penelitian ini hanya berjumlah 52 orang yang berarti semua populasi akan penulis gunakan sebagai sampel dalam penelitian.

4.4. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian adalah suatu atribut, nilai / sifat dari objek, individu / kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya (Nikmatur, 2017).

Berikut ini merupakan variabel – variabel metode *Heuristic Evaluation* yang akan digunakan dalam penelitian ini :

Tabel 4.3. Variabel dan Indikator dalam Penelitian

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
<i>Visibility Of System Status</i>	H1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan aplikasi
	H1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman
	H1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
<i>Match Between System And The Real World</i>	H2.1	Setiap <i>icon</i> pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami
	H2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada aplikasi
	H2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti
<i>User Control And Freedom</i>	H3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi
	H3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan
	H3.3	Pengguna dapat menyalin (<i>copy paste</i>) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.
<i>Consistency And Standards</i>	H4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten
	H4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten
<i>Error Prevention</i>	H5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah
	H5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem
	H5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	H6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya
	H6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna
	H6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar
<i>Flexibility And Efficient Of Use</i>	H7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien
	H7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah

VARIABEL	KODE	INDIKATOR
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	H8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar
	H8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> , dan warna yang baik
	H8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	H9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada <i>input</i> data
	H9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan
	H9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.
<i>Help And Documentation</i>	H10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna
	H10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi
<i>Usability</i>	U.1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi
	U.2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan
	U.3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna

(Sumber: Ghina Ashila:2019)

4.5. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengumpulan data dengan cara membagikan kuesioner secara *online* melalui *google form*. Responden yang diberikan kuesioner pada penelitian ini ialah pengguna aplikasi Yamaha *thamrin order part*.

Peneliti melakukan pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan *survey* yang juga dibantu dengan membagikan kuesioner kepada pengguna aplikasi Yamaha thamrin order part dari tiga bagian yaitu bagian pertama berisi petunjuk pengisian kuesioner, bagian kedua berisi identitas responden dan bagian ketiga berisi pernyataan - pernyataan yang meliputi variabel penelitian.

4.6. Skala Likert

Secara umum teknik dalam pemberian skor yang digunakan dalam kuesioner penelitian ini adalah teknik skala Likert. Penggunaan skala Likert (Menurut Sugiyono, 2013), adalah “untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial”.

Pengukuran hasil dari kuesioner dilakukan dengan menggunakan skala *likert*. (Menurut Sugiyono, 2016), dalam angket ini disediakan 4 alternatif jawaban yaitu : Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS) dengan skor masing-masing skala pada tabel 5.1. :

Tabel 4.4. Pilihan Jawaban Skala Likert

Pertanyaan	STS	TS	S	SS
Nilai	1	2	3	4

Sumber : (Asnawi, 2018)

(Menurut Indy, dkk. 2015) Empat skala pilihan juga terkadang digunakan sebagai kuesioner skala likert yang menyuruh responden untuk memilih salah satu kutub pilihan karena pilihan ”netral” tidak tersedia. Skala likert ada kalanya

menghilangkan tengah-tengah kutub setuju dan juga tidak setuju, yaitu "netral". Dalam hal ini responden dipaksa untuk masuk ke kutub setuju atau tidak setuju. Pertanyaan demikian dimaksudkan agar responden berpendapat tidak bersikap netral atau tidak berpendapat.

4.7. Uji Instrumen

4.7.1. Uji Validitas

Validitas adalah ketepatan dan kecermatan instrumen dalam menjalankan fungsi ukurnya. Artinya, validitas menunjukkan bahwa instrumen tersebut mampu mengungkap dengan akurat dan teliti data mengenai atribut yang dirancang untuk mengukurnya. Validitas berkaitan dengan tujuan ukur, maka setiap skala hanya dapat menghasilkan data yang valid untuk satu tujuan ukur yang spesifik pula (Azwar, 2016).

Valid tidaknya suatu item, diketahui dengan membandingkan indeks koefisien korelasi *product moment* (r) dengan nilai hitung kritisnya. Menurut (Sugiyono, 2013), Dasar mengambil keputusan :

- a. Jika r hitung $>$ r tabel, maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan valid).
- b. Jika r hitung $<$ r tabel, maka instrumen atau item pertanyaan tidak berkorelasi signifikan terhadap skor total (dinyatakan tidak valid).

4.7.2. Uji Realibilitas

Uji Reliabilitas dilakukan terhadap butir pertanyaan atau pernyataan yang sudah valid. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau handal jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu (Ghozali, 2016). Jawaban responden dikatakan reliabel jika masing – masing pertanyaan dijawab secara konsisten (Ghozali, 2016).

SPSS memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik *Cronbach Alpha*. Uji realibilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alpha* dengan nilai $> 0,6$ dinyatakan sebagai nilai realibilitas yang tinggi (Notoadmodjo, 2012).

4.7.3. Uji Normalitas

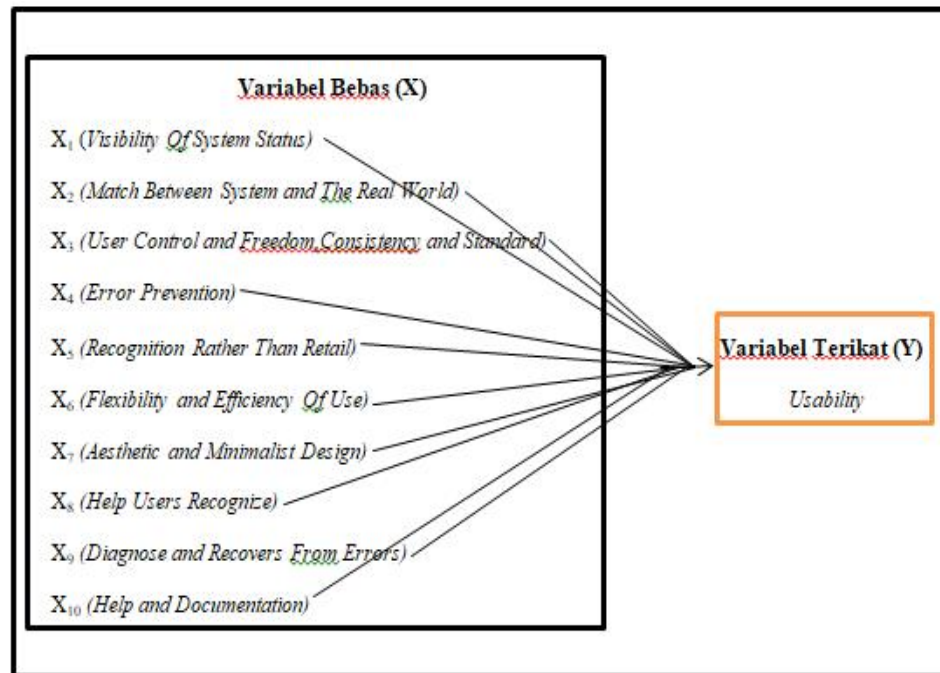
Menurut Ghozali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov karena pada uji normalitas apabila jumlah sampelnya >50 dianjurkan untuk memakai hasil uji Kolmogorov – Smirnov (Dahlan, 2017).

4.7.4. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015), Uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity*. Kriteria yang berlaku adalah jika nilai signifikansi pada $linearity \leq 0,05$, maka dapat diartikan bahwa antara variabel bebas dan variabel terikat terdapat hubungan yang linear. Sebelum dilakukannya uji multikolineartias, terlebih dahulu melakukan uji linearitas antara variabel X1 dan Y, dan uji linearitas variabel X2 dan Y.

4.7.5. Regresi Linear Berganda

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation* berpengaruh terhadap variabel *usability*. Yang berarti 10 variabel X dan satu variabel Y, sehingga peneliti menggunakan regresi linear berganda. Karena dengan menggunakan regresi linear berganda peneliti dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Berikut adalah model hipotesis penelitian pada gambar 4.8 :



(Sumber : Diolah Sendiri)

Gambar 4.8. Model Hipotesis Penelitian

Adapun rumus regresi linear berganda adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + \dots + b_{10}X_{10}$$

Y = Usability (variabel terikat)

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas

variabel bebas =

X₁ (Visibility Of System Status)

X₂ (Match Between System and The Real World)

X₃ (User Control and Freedom, Consistency and Standard)

X₄ (Error Prevention)

X₅ (Recognition Rather Than Retail)

X₆ (Flexibility and Efficiency Of Use)

X₇ (Aesthetic and Minimalist Design)

X₈ (Help Users Recognize)

X₉ (Diagnose and Recovers From Errors)

X₁₀ (Help and Documentation)

4.7.6. Uji Simultan (Uji F)

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* secara bersama-sama mempengaruhi variabel *dependent*. Langkah-langkah pengujian diawali dengan membuat formulasi hipotesis sebagai berikut:

Ho : Variabel X₁ (*Visibility Of System Status*), X₂ (*Match Between System and The Real World*), X₃ (*User Control and Freedom*), X₄ (*Consistency and Standard*), X₅ (*Error Prevention*), X₆ (*Recognition Rather Than Retail*), X₇ (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X₈ (*Aesthetic and Minimalist Design*), X₉ (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X₁₀ (*Help and Documentation*) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel *Usability* (Y).

Ha : Variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom*), X_4 (*Consistency and Standard*), X_5 (*Error Prevention*), X_6 (*Recognition Rather Than Retail*), X_7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X_{10} (*Help and Documentation*) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

4.7.7. Uji Parsial (Uji T)

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji T digunakan untuk menguji pengaruh variabel *independent* secara parsial terhadap variabel *dependent*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

Ho : Variabel *independent* secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel *dependent*.

Ha : Variabel *independent* secara parsial berpengaruh terhadap variabel *dependent*.

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1. Hasil Responden

Adapun hasil responden dalam laporan skripsi ini sebagai berikut :

5.1.1. Responden

Berdasarkan jumlah sampel yang telah ditentukan maka jumlah keseluruhan kuesioner yang disebarakan dalam penelitian ini sebanyak 52 responden. Penyebaran kuesioner kepada responden dilakukan secara *online* melalui *google form*. Berikut adalah jumlah data kuesioner yang disebarakan dan kembali dapat dilihat pada tabel 5.1.

Tabel 5.1 Deskripsi Kuesioner Responden

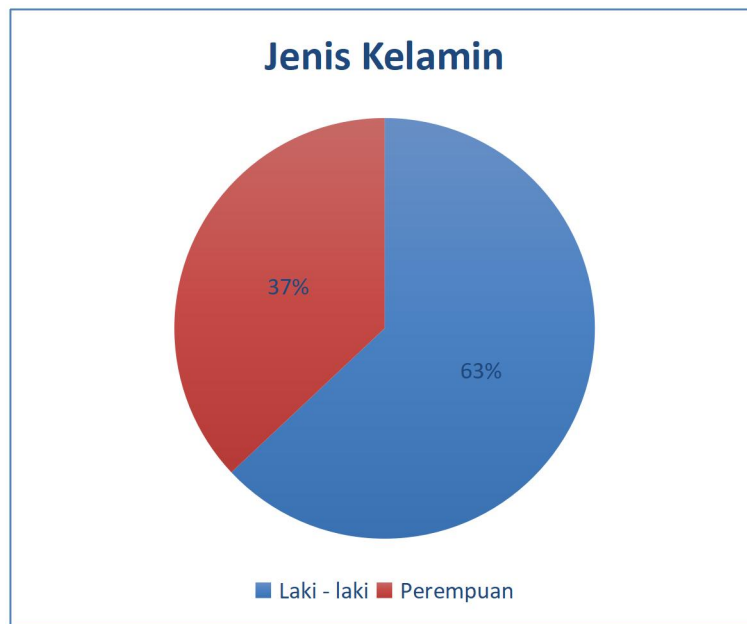
Keterangan	Jumlah
Kuesioner yang disebarakan	52
Kuesioner yang kembali	52
Kuesioner yang dapat digunakan / valid	52

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari tabel 5.1 deskripsi kuesioner responden dapat dilihat dari jumlah kuesioner yang disebarakan dan kembali berjumlah sama yaitu 52, maka dalam penelitian ini kuesioner yang dapat diolah sebanyak 52 kuesioner.

5.1.2. Deskripsi Responden

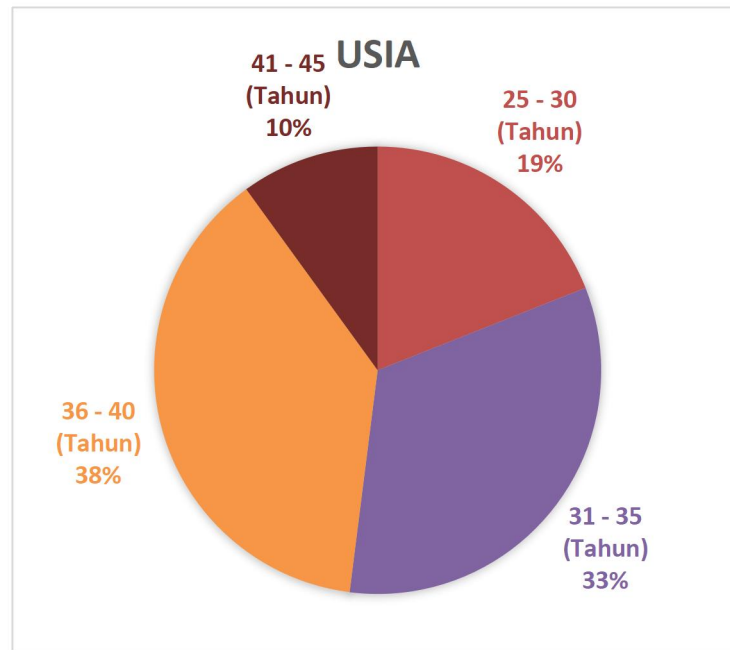
Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan analisis deskriptif guna untuk mengetahui karakteristik dari responden. Responden yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah pemilik toko (*owner*) yang merupakan konsumen dari PT. Thamrin Brothers yang mempunyai karakteristiknya masing – masing, yaitu karakteristik responden berdasarkan Jenis Kelamin dan Usia. Berikut adalah gambaran distribusi karakteristik berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 5.1 :



Gambar 5.1. Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari gambar 5.1. diatas menjelaskan distribusi responden berdasarkan Jenis Kelamin. Dapat dilihat bahwa sebanyak 63 % berjenis kelamin laki – laki dan 37 % berjenis kelamin perempuan. Hal ini mengindikasi bahwa

sebagian besar responden berjenis kelamin laki – laki dan pada penyebaran kuesioner banyak ditemui pengguna aplikasi yang berjenis kelamin laki – laki.



Gambar 5.2. Distribusi Responden Berdasarkan Usia

Dari gambar 5.2 diatas menjelaskan distribusi responden berdasarkan Usia. Dapat dilihat bahwa sebanyak 19 % berusia 25 – 30 tahun, 33 % berusia 31 – 35 tahun, 38% berusia 36 – 40 tahun serta 10 % untuk berusia 41 – 45 tahun. Hal ini mengindikasikan bahwa pada umumnya responden yang merupakan *customer* sekaligus pengguna Aplikasi Yamaha Thamrin Order Part berada pada usia 36 – 40 tahun.

5.1.3. Analisis Data Penelitian Berdasarkan Hasil Kuesioner

Berdasarkan kuesioner yang telah peneliti kumpulkan, berikut adalah tabel distribusi jawaban dari setiap jawaban responden terhadap item pernyataan kuesioner yang peneliti berikan.

Berikut adalah tabel distribusi jawaban responden yang dapat dilihat pada tabel 5.2. :

Tabel 5.2. Distribusi Jawaban Responden

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS					
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan aplikasi	0	0	26	26
		0%	0%	50%	50%
1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	0	0	29	23
		0%	0%	56%	44%
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	0	3	28	21
		0%	6%	54%	40%
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD					
2.1	Setiap <i>icon</i> pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami	0	2	30	20
		0%	4%	58%	48%
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada aplikasi	0	10	29	13
		0%	19%	56%	25%
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti	0	2	27	23
		0%	4%	52%	44%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
3. USER CONTROL AND FREEDOM					
3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi	0	2	33	17
		0%	4%	63%	33%
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	0	0	23	29
		0%	0%	44%	56%
3.3	Pengguna dapat menyalin (<i>copy paste</i>) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.	0	2	17	33
		0%	4%	33%	63%
4. CONSISTENCY AND STANDARDS					
4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten	0	8	22	22
		0%	16%	42%	42%
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten	0	3	31	18
		0%	6%	60%	34%
5. ERROR PREVENTION					
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah	0	2	23	27
		0%	4%	44%	52%
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	0	0	24	28
		0%	0%	46%	54%
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	0	7	23	22
		0%	14%	44%	42%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL					
6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya	0	0	26	26
		0%	0%	50%	50%
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna	0	8	17	27
		0%	15%	33%	52%
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar	0	4	33	15
		0%	8%	63%	29%
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE					
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	0	3	25	24
		0%	6%	56%	38%
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah	0	3	29	20
		0%	6%	56%	38%
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN					
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	0	0	30	22
		0%	0%	58%	42%
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> , dan warna yang baik	0	2	25	25
		0%	4%	48%	48%
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan	0	0	26	26
		0%	0%	50%	50%

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		STS	TS	S	SS
		1	2	3	4
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS					
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada <i>input</i> data	0	0	27	25
		0%	0%	52%	48%
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	0	8	22	22
		0%	16%	42%	42%
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.	0	5	24	23
		0%	10%	46%	44%
10. HELP AND DOCUMENTATION					
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna	0	21	18	13
		0%	40%	35%	25%
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi	0	4	24	24
		0%	8%	46%	46%
USABILITY					
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi	0	4	21	27
		0%	8%	40%	52%
U2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan	0	0	30	22
		0%	0%	58%	42%
U3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	0	0	26	26
		0%	0%	50%	50%

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.2. diatas distribusi jawaban responden dengan metode *heuristic evaluation* diketahui bahwa pada :

- a. Variabel *Visibility Of System Status* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman.” dengan jumlah 29 orang (56%).
- b. Variabel *Match Between System and The Real World* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Setiap *icon* pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami.” dengan jumlah 30 orang (58%).
- c. Variabel *User Control and Freedom* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan sangat setuju, dengan indikator pertanyaan “Pegguna dapat menyalin (*copy paste*) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang..” dengan jumlah 33 orang (63%).
- d. Variabel *Consistency and Standards* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten.” dengan jumlah 31 orang (60%).
- e. Variabel *Error Prevention* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan sangat setuju, dengan indikator pertanyaan “Pegguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem.” dengan masing – masing jumlah 28 orang (54%).
- f. Variabel *Recognition Rather Than Recall* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Peringatan dan pesan

dimunculkan diposisi mata sering melihat layar.” dengan jumlah 33 orang (63%).

- g. Variabel *Flexibility and Efficient Of Use* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah.” dengan jumlah 29 orang (56%).
- h. Variabel *Aesthetic and Minimalist Design* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar.” dengan jumlah 30 orang (58%).
- i. Variabel *Help Users Recognize, Dialouge and Recovers Form Errors* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada *input* data.” dengan jumlah 27 orang (52%).
- j. Variabel *Help and Documentation* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan sangat setuju, dengan indikator pertanyaan “Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi.” dengan jumlah 24 orang (46%).
- k. Variabel *Usability* untuk perolehan terbanyak ada pada pernyataan setuju, dengan indikator pertanyaan “Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan.” dengan jumlah 30 orang (58%).

Setelah dilakukan perhitungan distribusi jawaban dari responden, selanjutnya akan dilakukan perhitungan interpretasi nilai berdasarkan item pertanyaan kuesioner dengan rekapitulasi pengumpulan data kuesioner yang berjumlah 52

responden. Perhitungan dilakukan pada tiap butir pertanyaan yang pilihan jawabannya menggunakan skala likert dalam kuesioner yang digunakan dengan keterangan: Sangat Setuju (SS) = 4, Setuju (S) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

Setelah itu mencari interpretasi nilai berdasarkan item pertanyaan kuesioner dengan langkah-langkah sebagai berikut (Menurut Riduwan dan Akdon dikutip oleh Trimora, 2016) rumus persentase dan kriteria interpretasi skor adalah sebagai berikut:”

$$IS = \frac{\text{Total Skor Penelitian}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Contoh perhitungan untuk menentukan presentase dari interpretasi hasil dengan keterangan sebagai berikut:

- Total Skor Penelitian : Jawaban responden x bobot nilai (1 – 4)
- Skor Ideal : Skala nilai tertinggi (Skor 4) x jumlah responden (52 orang)

Hasil dari perhitungan persentase jawaban responden tersebut kemudian akan diinterpretasikan berdasarkan kriteria interpretasi skor / angka yang telah ditentukan seperti dalam tabel 5.3. dibawah ini :

Tabel 5.3. Skala Interpretasi Persentase Pengukuran

No.	Persentase (%)	Interpretasi
-----	----------------	--------------

1.	0% – 20%	Sangat Lemah
2.	21% – 40%	Lemah
3.	41% – 60%	Cukup
4.	61% – 80%	Kuat
5.	81% – 100%	Sangat Kuat

(Sumber: Riduwan dan Akdon dikutip oleh Trimora, 2016)

Penilaian dan interpretasi terhadap masing – masing pertanyaan dalam setiap kuesioner dapat dilihat pada tabel 5.4. dibawah ini :

Tabel 5.4. Interpretasi Item Pertanyaan Kuesioner

No.	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
1. VISIBILITY OF SYSTEM STATUS			
1.1	Pengguna mengetahui apa saja yang sedang dilakukan sewaktu menggunakan aplikasi	87,50%	Sangat Kuat
1.2	Setiap halaman aplikasi memiliki judul yang menggambarkan isi halaman	86,06%	Sangat Kuat
1.3	Pengguna mendapatkan umpan balik setiap kali menjalankan suatu perintah	83,65%	Sangat Kuat

No.	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
2. MATCH BETWEEN SYSTEM AND THE REAL WORLD			

2.1	Setiap <i>icon</i> pada aplikasi mudah dimengerti dan dipahami	83,65%	Sangat Kuat
2.2	Pengguna dapat memahami perintah – perintah yang terdapat pada aplikasi	76,44%	Kuat
2.3	Penggunaan bahasa yang baik, natural dan mudah dimengerti	85,10%	Sangat Kuat
3. USER CONTROL AND FREEDOM			
3.1	Pengguna dapat dengan mudah <i>login</i> dan <i>logout</i> dari aplikasi	82,21%	Sangat Kuat
3.2	Pengguna tahu apa yang harus dilakukan apabila sistem mengeluarkan pesan peringatan	88,94%	Sangat Kuat
3.3	Pengguna dapat menyalin (<i>copy paste</i>) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.	89,90%	Sangat Kuat
4. CONSISTENCY AND STANDARDS			
4.1	Apakah <i>standard</i> penulisan seperti kata dan kalimat pada setiap halaman sudah konsisten	81,73%	Sangat Kuat
4.2	Apakah tampilan halaman memiliki bentuk, warna dan isi yang konsisten	82,21%	Sangat Kuat

No.	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
-----	-------------------------	-------	--------------

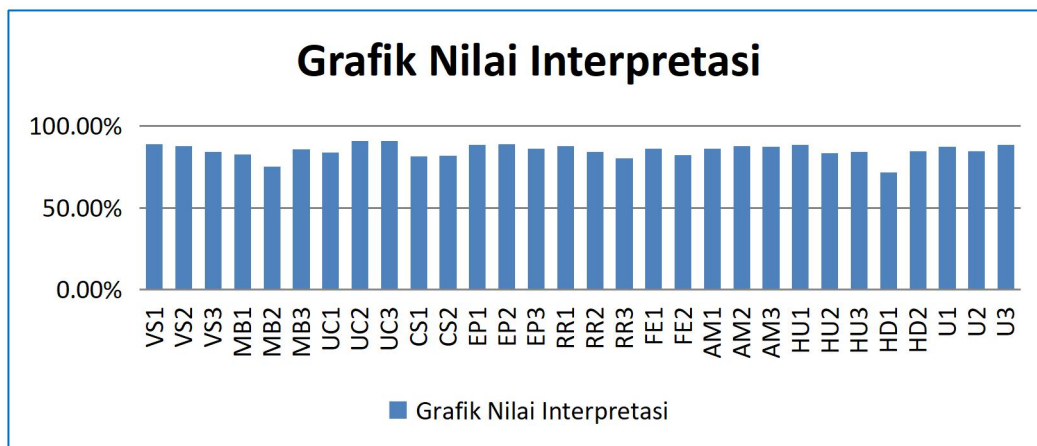
5. ERROR PREVENTION			
5.1	Terdapat pesan peringatan apabila kemungkinan terjadinya masalah	87,02%	Sangat Kuat
5.2	Pengguna mengerti pesan peringatan yang dimunculkan oleh sistem	88,46%	Sangat Kuat
5.3	Sistem secara otomatis memiliki usulan terkait dengan kesalahan penulisan	82,21%	Sangat Kuat
6. RECOGNATION RATHER THAN RECALL			
6.1	Pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan mudah pada pemakaian untuk kedua kalinya	87,50%	Sangat Kuat
6.2	Tata letak menu mudah diingat pengguna	84,13%	Sangat Kuat
6.3	Peringatan dan pesan dimunculkan diposisi mata sering melihat layar	80,29%	Kuat
7. FLEXIBILITY AND EFFICIENT OF USE			
7.1	Menu yang disediakan memungkinkan pengguna bekerja lebih cepat dan efisien	85,10%	Sangat Kuat
7.2	Ada navigasi yang bisa membantu disetiap halaman agar lebih mudah	83,17%	Sangat Kuat

No.	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
8. AESTHETIC AND MINIMALIST DESIGN			
8.1	Hanya informasi penting saja yang ditampilkan dilayar	85,58%	Sangat Kuat
8.2	Tampilan Aplikasi di desain dengan tulisan, <i>font</i> , dan warna yang baik	86,06%	Sangat Kuat
8.3	Desain antarmuka sederhana tetapi mengandung informasi yang dibutuhkan	87,50%	Sangat Kuat
9. HELP USERS RECOGNIZE, DIALOGUE, AND RECOVERS FROM ERRORS			
9.1	Terdapat pemberitahuan ketika pengguna mengalami kesalahan pada <i>input</i> data	87,02%	Sangat Kuat
9.2	Pesan kesalahan mengandung pilihan solusi yang diperlukan	81,73%	Sangat Kuat
9.3	Terdapat pesan kesalahan yang jelas yang diakibatkan dari kesalahan pengguna sehingga pengguna mengerti kesalahan yang telah di perbuat.	83,65%	Sangat Kuat
10. HELP AND DOCUMENTATION			
10.1	Terdapat menu “help” atau “bantuan” dalam memandu pengguna	71,15%	Kuat
10.2	Pengguna memahami informasi pada setiap instruksi dalam menggunakan aplikasi	84,62%	Sangat Kuat

No.	Variabel dan Pertanyaan	Nilai	Interpretasi
USABILITY			
U1	Pengguna merasa mudah untuk mempelajari pengoperasian aplikasi	86,06%	Sangat Kuat
U2	Pengguna merasa aplikasi mudah untuk digunakan	85,58%	Sangat Kuat
U3	Pengguna merasa aplikasi menciptakan pengalaman yang positif bagi pengguna	87,50%	Sangat Kuat

(Sumber : Diolah Sendiri)

Dari hasil tabel 5.4. maka hasil interpretasi kuesioner tersebut dapat disimpulkan bahwa nilai yang tertinggi pada tabel berjumlah 89,90 % yang terdapat pada variabel *User Control and Freedom* dan nilai terendah sebesar 71,15% yang terdapat pada variabel *Help and Documentation*. Nilai interpretasi pada tabel 5.4 dapat dilihat juga dalam bentuk grafik seperti gambar berikut 5.3:



(Sumber: Diolah Sendiri)



Gambar 5.3. Grafik Nilai Interpretasi

5.2. Pembahasan

5.2.1. Uji Validitas

(Menurut Ghozali dikutip oleh Rusli, 2016) Uji Validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kriteria pengujian validitas adalah dengan membandingkan antara korelasi validitas jika nilai r hitung $>$ r tabel akan dinyatakan valid demikian pula sebaliknya, dinyatakan tidak valid jika r hitung $<$ r tabel yaitu dengan tingkat signifikansi yang digunakan 5% atau 0,05. Jika r hitung lebih besar dari r tabel dan nilai positif maka butir atau pertanyaan atau indikator tersebut dinyatakan valid.

Uji signifikansi dilakukan dengan cara *degree of freedom* (df) = $n-2$ yang berarti $df = 52-2 = 50$ Perhitungan menggunakan bantuan *Software* SPSS versi 25 untuk mencari nilai r tabel pada taraf signifikansi = 5% (0.05), maka terlebih dahulu harus mencari t tabel dengan memasukkan rumus $IDF.T(0.95,df)$ sehingga didapat nilai t tabel = 1,676 setelah itu dapat ditemukan hasil untuk r tabel dengan menggunakan rumus $t_{0.05}/SQRT(df+t_{0.05}^2)$ sehingga dari rumus tersebut didapatlah nilai r tabel 0,231 dengan menggunakan nilai signifikansi sebesar 0,05. Jika r hitung $>$ 0,231 maka alat ukur bisa dinyatakan valid dan sebaliknya jika r hitung $<$ 0,231 berarti alat ukur dinyatakan tidak valid.

 df	 t _{0.05}	 r _{0.05}
50	1.676	.231

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berikut adalah rangkuman dari hasil uji validitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.5 berikut :

Tabel 5.5. Hasil Uji Validitas

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
<i>Visibility Of System Status</i>	VS1	0,231	0,656	r hitung > r tabel	Valid
	VS2	0,231	0,516	r hitung > r tabel	Valid
	VS3	0,231	0,535	r hitung > r tabel	Valid
<i>Match Between System And The Real World</i>	MB1	0,231	0,372	r hitung > r tabel	Valid
	MB2	0,231	0,323	r hitung > r tabel	Valid
	MB3	0,231	0,541	r hitung > r tabel	Valid
<i>User Control And Freedom</i>	UC1	0,231	0,480	r hitung > r tabel	Valid
	UC2	0,231	0,308	r hitung > r tabel	Valid
	UC3	0,231	0,575	r hitung > r tabel	Valid
<i>Consistency And Standards</i>	CS1	0,231	0,368	r hitung > r tabel	Valid
	CS2	0,231	0,310	r hitung > r tabel	Valid
<i>Error Prevention</i>	EP1	0,231	0,576	r hitung > r tabel	Valid
	EP2	0,231	0,393	r hitung > r tabel	Valid
	EP3	0,231	0,397	r hitung > r tabel	Valid

Variabel	Kode Indikator	R Tabel	R Hitung	Hasil	Status
<i>Recognition Rather Than Recall</i>	RR1	0,231	0,647	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	RR2	0,231	0,469	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	RR3	0,231	0,290	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>Flexibility And Efficient Of Use</i>	FE1	0,231	0,357	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	FE2	0,231	0,321	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>Aesthetic And Minimalist Design</i>	AM1	0,231	0,624	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	AM2	0,231	0,544	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	AM3	0,231	0,812	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors</i>	HU1	0,231	0,654	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HU2	0,231	0,329	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HU3	0,231	0,377	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>Help And Documentation</i>	HD1	0,231	0,247	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	HD2	0,231	0,273	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
<i>Usability</i>	U1	0,231	0,482	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	U2	0,231	0,549	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid
	U3	0,231	0,812	$r_{hitung} > r_{tabel}$	Valid

(Sumber : Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.5. maka dapat dilihat bahwa pernyataan diatas dinyatakan valid dari jumlah pernyataan yang terdiri dari 52 pernyataan. Hal ini dikarenakan nilai r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} .

5.2.2. Uji Reliabilitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengukur tingkat keandalan dari alat ukur (indikator variabel) pada sebuah instrumen data (kuesioner). Apabila alat ukur yang digunakan secara konsisten mampu menghasilkan jawaban yang sama saat digunakan dalam penelitian yang berulang, maka alat ukur tersebut dapat dianggap reliabel atau dapat dipercaya (Rusli, 2017). Uji Reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach Alfa* dengan nilai $> 0,60$ dinyatakan sebagai nilai reliabilitas yang tinggi (Notoadmodjo, 2012). Apabila nilai *cronbanch Alpha* yang dihasilkan $> 0,60$ maka alat ukur yang digunakan dianggap reliabel atau dapat dipercaya akan tetapi jika salah satu item pertanyaan menunjukkan tidak valid maka pernyataan item tersebut harus diganti kemudian dilakukan pengujian ulang. Hasil pengujian reliabilitas untuk setiap item pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.6 :

Tabel 5.6. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	52	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	52	100.0
a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.			

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.899	30

(Sumber: Diolah Sendiri)

Pada tabel 5.6. dapat dilihat bahwa hasil uji reliabilitas kuesioner pada semua item pertanyaan dengan *Cronbach's Alpha* diperoleh $0,899 > 0,60$ maka dapat disimpulkan hasil reliabilitas dinyatakan “Realibilitas sangat tinggi” berdasarkan kriteria hasil uji realibilitas pada tabel 5.7 berikut:

Tabel 5.7 Kriteria Hasil Uji Realibilitas

Interval Koefisien Penelitian	Keterangan
0,00 – 0,200	Realibilitas sangat rendah
0,200 – 0,400	Realibilitas rendah
0,400 – 0,600	Realibilitas sedang
0,600 – 0,800	Realibilitas tinggi
0,800 – 1,00	Realibilitas sangat tinggi

(Sumber : Suharsimi Arikunto, 2013)

5.2.3. Uji Normalitas

Menurut Ghozali (2016) uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi variabel independen dan variabel dependen atau keduanya mempunyai distribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah distribusi data normal dan regresi juga memenuhi normalitas regresi atau mendekati normal. Dengan program SPSS, uji ini dapat dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov karena pada uji normalitas

apabila jumlah sampelnya >50 dianjurkan untuk memakai hasil uji Kolmogorov – Smirnov (Dahlan, 2017).

Penelitian ini menguji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogorov – Smirnov, Berikut dasar analisis yang digunakan pada uji Kolmogorov – Smirnov :

- Jika nilai signifikansi \geq taraf nyata (0,05), maka distribusi data dinyatakan normal.
- Jika nilai signifikansi $<$ taraf nyata (0,05), maka distribusi data dinyatakan tidak normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* dapat dilihat pada tabel 5.8. berikut :

Tabel 5.8. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		52
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.66189626
Most Extreme Differences	Absolute	.061
	Positive	.056
	Negative	-.061
Test Statistic		.061
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan hasil pengujian normalitas Kolmogorov – Smirnov maka diperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar 0,200 dimana lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa populasi nilai variabel X berdistribusi normal.

5.2.4. Uji Linearitas

Menurut Sugiyono dan Susanto (2015), Uji linearitas dapat dipakai untuk mengetahui apakah variabel terikat dengan variabel bebas memiliki hubungan linear atau tidak secara signifikan. Uji linearitas dapat dilakukan melalui *test of linearity*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linearitas adalah sebagai berikut:

- Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 maka terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel bebas (X1) dengan variabel terikat (Y).
- Jika nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka tidak terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel bebas (X1) dengan variabel terikat (Y).

Berikut adalah hasil uji linearitas dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* dapat dilihat pada tabel 5.9. berikut :

Tabel 5.9. Hasil Uji Linearitas X1*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X1	Between Groups	(Combined)	44.701	4	11.175	14.855	.000
		Linearity	35.974	1	35.974	47.821	.000
		Deviation from Linearity	8.726	3	2.909	3.867	.015
	Within Groups		35.357	47	.752		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X1 yang menyatakan bahwa X1*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,15 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.10. Hasil Uji Linearitas X2*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X2	Between Groups	(Combined)	26.487	4	6.622	5.810	.001
		Linearity	21.725	1	21.725	19.060	.000
		Deviation from Linearity	4.763	3	1.588	1.393	.257
	Within Groups		53.571	47	1.140		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X2 yang menyatakan bahwa X2*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,257 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.11. Hasil Uji Linearitas X3*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X3	Between Groups	(Combined)	34.812	3	11.604	12.310	.000
		Linearity	33.094	1	33.094	35.108	.000
		Deviation from Linearity	1.718	2	.859	.911	.409
	Within Groups		45.246	48	.943		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X3 yang menyatakan bahwa X3*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,409 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.12. Hasil Uji Linearitas X4*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X4	Between Groups	(Combined)	15.898	4	3.974	2.912	.031
		Linearity	11.274	1	11.274	8.258	.006
		Deviation from Linearity	4.624	3	1.541	1.129	.347
	Within Groups		64.160	47	1.365		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X4 yang menyatakan bahwa X4*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,347 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.13. Hasil Uji Linearitas X5*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X5	Between Groups	(Combined)	38.538	3	12.846	14.851	.000
		Linearity	33.091	1	33.091	38.255	.000
		Deviation from Linearity	5.447	2	2.724	3.149	.052
	Within Groups		41.520	48	.865		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X5 yang menyatakan bahwa X5*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,52 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.14. Hasil Uji Linearitas X6*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X6	Between Groups	(Combined)	36.425	4	9.106	9.809	.000
		Linearity	32.050	1	32.050	34.523	.000
		Deviation from Linearity	4.375	3	1.458	1.571	.209
	Within Groups		43.633	47	.928		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X6 yang menyatakan bahwa X6*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,209 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.15. Hasil Uji Linearitas X7*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X7	Between Groups	(Combined)	10.866	3	3.622	2.513	.070
		Linearity	9.083	1	9.083	6.301	.015
		Deviation from Linearity	1.783	2	.891	.618	.543
	Within Groups		69.192	48	1.442		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X7 yang menyatakan bahwa X7*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,543 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.16. Hasil Uji Linearitas X8*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X8	Between Groups	(Combined)	51.636	4	12.909	21.347	.000
		Linearity	48.457	1	48.457	80.132	.000
		Deviation from Linearity	3.179	3	1.060	1.752	.169
	Within Groups		28.422	47	.605		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X8 yang menyatakan bahwa X8*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,169 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.17. Hasil Uji Linearitas X9*U

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X9	Between Groups	(Combined)	26.498	4	6.624	5.813	.001
		Linearity	25.720	1	25.720	22.570	.000
		Deviation from Linearity	.778	3	.259	.227	.877
	Within Groups		53.560	47	1.140		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X9 yang menyatakan bahwa X9*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,877 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

Tabel 5.18. Hasil Uji Linearitas X10*U

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
U * X10	Between Groups	(Combined)	7.984	3	2.661	1.773	.165
		Linearity	2.741	1	2.741	1.825	.183
		Deviation from Linearity	5.244	2	2.622	1.746	.185
	Within Groups		72.073	48	1.502		
	Total		80.058	51			

Dari output diatas, hasil dari uji linearitas dapat dilihat pada output ANOVA Table. Dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada X10 yang menyatakan bahwa X10*U pada kolom *deviation for linearty* sebesar 0,185 signifikansinya lebih besar dari 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antara variabel bebas (x) dan variabel terikat (y) terdapat hubungan *linear*.

5.2.5. Uji Regresi Linear Berganda

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji regresi linear berganda digunakan untuk mencari tahu apakah variabel *Visibility Of System Status, Match Between System and The Real World, User Control and Freedom, Consistency and Standards, Error Prevention, Recognition Rather Than Retail, Flexibility and Efficiency Of Use, Aesthetic and Minimalist Design, Help Users Recognize, Diagnose and Recovers From Errors* dan *Help and Documentation* berpengaruh terhadap variabel *usability*. Yang

berarti 10 variabel X dan satu variabel Y, sehingga peneliti menggunakan regresi linear berganda. Karena dengan menggunakan regresi linear berganda peneliti dapat menganalisa dengan menggunakan beberapa variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun pengujiannya dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS versi 25 for windows. Beberapa langkah yang dilakukan dalam analisis Regresi Linier Berganda akan dijelaskan sebagai berikut:

5.2.5.1. Uji F Simultan

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji F simultan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel *independent* secara bersama-sama mempengaruhi variabel *dependent*. Langkah-langkah pengujian diawali dengan membuat formulasi hipotesis sebagai berikut:

- Ho : Variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom*), X_4 (*Consistency and Standard*), X_5 (*Error Prevention*), X_6 (*Recognition Rather Than Retail*), X_7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X_{10} (*Help and Documentation*) tidak berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel *Usability* (Y).
- Ha : Variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real World*), X_3 (*User Control and Freedom*), X_4 (*Consistency*

and Standard), X_5 (*Error Prevention*), X_6 (*Recognition Rather Than Retail*), X_7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X_{10} (*Help and Documentation*) berpengaruh secara simultan dan signifikan terhadap variabel Y.

Dasar pengambilan keputusan uji F berdasarkan nilai signifikansi yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka variabel independen secara bersama-sama berpengaruh signifikan terhadap variabel independen.
- b) Jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka variabel independen secara bersama-sama tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel independen.

Tabel 5.19. Hasil Uji F Simultan

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	39.666	10	3.967	5.402	.000 ^b
	Residual	30.103	41	.734		
	Total	69.769	51			
a. Dependent Variable: Y						
b. Predictors: (Constant), X10, X8, X3, X2, X1, X5, X6, X9, X4, X7						

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.19. hasil uji F simultan diperoleh nilai F adalah sebesar 4.981 dengan tingkat signifikansinya sebesar 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari X1, X2, X3, X4, X5, X6, X7, X8, X9, X10 secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability* (Y).

5.2.5.2. Uji T Parsial

Menurut Riduwan dikutip oleh Mutiah (2017), Uji T digunakan untuk menguji seberapa jauh pengaruh satu variabel penjelas/independen secara individual dalam pengaruh variabel *independent* secara parsial terhadap variabel *dependent*. Hipotesis yang digunakan adalah sebagai berikut :

- H_0 : Variabel *independent* secara parsial tidak berpengaruh terhadap variabel *dependent*.
- H_a : Variabel *independent* secara parsial berpengaruh terhadap variabel *dependent*.

Dasar pengambilan keputusan uji T berdasarkan nilai signifikansi yaitu:

- a) Jika nilai Sig. $< 0,05$ maka variabel bebas berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.
- b) Jika nilai Sig. $> 0,05$ maka variabel bebas tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel terikat.

Tabel 5.20. Hasil Uji T Parsial

Coefficients ^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.330	2.509		-.530	.599
	X1	.255	.146	.213	1.746	.088
	X2	-.026	.157	-.020	-.168	.867
	X3	.306	.191	.208	1.602	.117
	X4	-.084	.162	-.074	-.521	.605
	X5	.173	.159	.169	1.087	.283
	X6	.445	.145	.419	3.064	.004
	X7	.072	.203	.054	.353	.726
	X8	-.117	.179	-.088	-.658	.514
	X9	.145	.140	.147	1.037	.306
	X10	-.067	.153	-.053	-.442	.661

a. Dependent Variable: Y

(Sumber: Diolah Sendiri)

Berdasarkan tabel 5.20. hasil dan kesimpulan uji T diketahui :

1. Variabel (X1) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,088 dimana nilai sig. $0,088 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak

yang berarti bahwa variabel bebas (X1) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

2. Variabel (X2) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,867 dimana nilai sig. $0,867 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X2) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
3. Variabel (X3) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,117 dimana nilai sig. $0,117 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X3) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
4. Variabel (X4) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,605 dimana nilai sig. $0,605 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X4) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
5. Variabel (X5) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,283 dimana nilai sig. $0,283 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X5) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
6. Variabel (X6) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,004 dimana nilai sig. $0,004 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa variabel bebas (X6) ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

7. Variabel (X7) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,726 dimana nilai sig. $0,726 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X7) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
8. Variabel (X8) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,514 dimana nilai sig. $0,514 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X8) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
9. Variabel (X9) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,306 dimana nilai sig. $0,306 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X9) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).
10. Variabel (X10) : Diperoleh nilai sig. Sebesar 0,661 dimana nilai sig. $0,661 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti bahwa variabel bebas (X10) tidak ada pengaruh secara parsial terhadap variabel (Y).

Berikut adalah hasil dari analisis regresi linear berganda setelah dilakukan pengujian dapat dilihat pada tabel 5.21 berikut :

Tabel 5.21. Ringkasan Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Coefficients^a						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-1.330	2.509		-.530	.599
	X1	.255	.146	.213	1.746	.088
	X2	-.026	.157	-.020	-.168	.867
	X3	.306	.191	.208	1.602	.117
	X4	-.084	.162	-.074	-.521	.605
	X5	.173	.159	.169	1.087	.283
	X6	.445	.145	.419	3.064	.004
	X7	.072	.203	.054	.353	.726
	X8	-.117	.179	-.088	-.658	.514
	X9	.145	.140	.147	1.037	.306
	X10	-.067	.153	-.053	-.442	.661

a. Dependent Variable: Y

Berdasarkan tabel diatas maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Analisis Regresi linier berganda diperoleh persamaan :

Y = *Usability* (variabel terikat)

a = konstanta regresi

b = koefisien regresi pada masing-masing variabel bebas

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5 + b_6X_6 + b_7X_7 + b_8X_8 + b_8X_8 + b_{10}X_{10}$$

$$Y = -1.330 + (0,255) X_1 + (-0,026) X_2 + (0,306) X_3 + (-0,084) X_4 + (0,173) X_5 + (0,445) X_6 + (0,072) X_7 + (-0,117) X_8 + (0,145) X_9 + (-0,067) X_{10}$$

Keadaan-keadaan bila nilai koefisien – koefisien regresi b_1 dan b_2 adalah :

- Bernilai 0, maka tidak ada pengaruh variabel bebas X terhadap Y
- Bernilai negatif, maka terjadi hubungan yang berbalik arah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y
- Bernilai positif, maka terjadi hubungan yang searah antara variabel bebas X dengan variabel tak bebas Y

Dari persamaan regresi di atas dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Konstanta (a) sebesar -1,330 artinya bernilai negatif terhadap variabel independent (bebas) adalah nol. Dalam penelitian, jika pengaruh variabel X_1 (*Visibility Of System Status*), X_2 (*Match Between System and The Real*

World), X_3 (*User Control and Freedom*), X_4 (*Consistency and Standard*), X_5 (*Error Prevention*), X_6 (*Recognition Rather Than Recall*), X_7 (*Flexibility and Efficiency Of Use*), X_8 (*Aesthetic and Minimalist Design*), X_9 (*Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors*), dan X_{10} (*Help and Documentation*) adalah konstan = 0, maka nilai konstanta untuk *usability* aplikasi bernilai -0,133.

- b) Nilai koefisien regresi variabel *Visibility Of System Status* (b_1) = 0,255 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Visibility Of System Status* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- c) Nilai koefisien regresi variabel *Match Between System and The Real World* (b_2) sebesar -0,026 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Match Between System and The Real World* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- d) Nilai koefisien regresi variabel *User Control and Freedom* (b_3) sebesar 0,306 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *User Control and Freedom* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- e) Nilai koefisien regresi variabel *Consistency and Standard* (b_4) sebesar -0,084 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- f) Nilai koefisien regresi variabel *Error Prevention* (b_5) sebesar 0,173 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Error Prevention* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.

- g) Nilai koefisien regresi variabel *Recognition Rather Than Retail* (b_6) sebesar 0,445 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Recognition Rather Than Retail* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- h) Nilai koefisien regresi variabel *Flexibility and Efficiency Of Use* (b_7) sebesar 0,072 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Flexibility and Efficiency Of Use* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- i) Nilai koefisien regresi variabel *Aesthetic and Minimalist Design* (b_8) sebesar -0,117 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Aesthetic and Minimalist Design* semakin baik, maka *usability* akan menurun.
- j) Nilai koefisien regresi variabel *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* (b_9) sebesar 0,145 bernilai positif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help Users Recognize, Dialogue, And Recovers From Errors* semakin baik, maka *usability* akan meningkat.
- k) Nilai koefisien regresi variabel *Help and Documentation* (b_{10}) sebesar -0,067 bernilai negatif mempunyai arti bahwa jika nilai *Help and Documentation* semakin baik, maka *usability* akan menurun.

BAB VI

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap aplikasi Yamaha Thamrin Order Part Maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan tabel hasil distribusi dari jawaban responden terhadap item pernyataan kuesioner yang peneliti berikan dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* bahwa variabel *User Control and Freedom* mendapat nilai interpretasi tertinggi 89,90% dengan indikator pertanyaan “Pengguna dapat menyalin (*copy paste*) dan memiliki fleksibilitas dalam pencarian nama barang.” dengan jumlah 33 orang (63%) yang menyatakan sangat setuju. Pada variabel *Help and Documentation* mendapatkan hasil interpretasi terendah 71,15% dengan indikator pertanyaan “Terdapat menu “*help*” atau “bantuan” dalam memandu pengguna.” dengan jumlah 21 orang (40%) yang menyatakan tidak setuju.
2. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji F diperoleh nilai sig. 0,000 dimana nilai sig. $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada pengaruh secara simultan antara variabel bebas yang terdiri dari variabel *Visibility of system, Match between system and the real world, User control and freedom, Consistency and standard, Error prevention, Recognition rather than recall, Flexibility and efficiency of use, Aesthetic and*

minimalist design, Help users recognize, diagnose, and recover from errors, Help and documentation secara bersama-sama (simultan) terhadap *usability*.

3. Berdasarkan uji regresi linear berganda hasil uji T menunjukkan bahwa pada variabel *Recognition rather than recall* dengan nilai sebesar 0,004 yang paling berpengaruh secara individual (parsial) terhadap variabel *usability*.

6.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas pada analisis desain *user interface* terhadap aplikasi Yamaha Thamrin Order Part dengan menggunakan metode *heuristic evaluation* penulis mengajukan beberapa saran yang dapat menjadi masukan bagi pihak perusahaan sebagai berikut:

1. Pihak perusahaan diharapkan dapat mengembangkan aplikasi menjadi lebih baik lagi dengan menambah desain dan atribut informasi penggunaan yang masih kurang untuk lebih mempermudah pengguna dalam mengakses dan melakukan pembelian melalui aplikasi tersebut.
2. Berdasarkan hasil analisis regresi, maka peneliti memberikan saran agar aplikasi ini perlu dikembangkan kembali dengan menambahkan *feedback* pada menu notifikasi yang kurang *update*, pada menu *report* terdapat tiga menu yang masih kosong belum bisa diakses oleh pengguna, menambahkan tutorial atau menu *help* agar dapat menjelaskan aturan pada saat pemakaian aplikasi tersebut, dan pihak perusahaan dapat menambahkan info promosi atau potongan pada menu *news* untuk menarik *customer* yang sudah memakai

ataupun yang belum menggunakan aplikasi supaya melakukan pembelian secara *online* melalui aplikasi.

3. Bagi peneliti selanjutnya, analisis desain *user interface* dapat dikembangkan menggunakan metode *usability* lainnya, dengan menggunakan metode selain *heuristic evaluation* sehingga dapat membandingkan hasil ketika menggunakan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon dan Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ashila, Ghina. (2019). *User Interface Heuristic Evaluation Pada Sistem Informasi Nasabah Koperasi Mitra Swadaya PT*. Gajah Tunggal. Jakarta.
- Asnawi, N. (2018). Pengukuran *Usability* Aplikasi *Google Classroom* Sebagai *E-learning* Menggunakan *USE Questionnaire* (Studi Kasus: Prodi Sistem Informasi UNIPMA). *Journal of Computer, information system, & technology management*, 1 (2), ISSN : 2615-7357.
- Aziza, R. F. A., Hidayat, Y. T., (2019). Analisa *Usability* Desain *User Interface* Pada Website Tokopedia Menggunakan *Metode Heuristics Evaluation*. *Jurnal TEKNOKOMPAK*, 13 (1): 7-11, ISSN 1412-9663.
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dahlan, M. S. (2017). Statistik untuk Kedokteran dan Kesehatan. *Salemba Medika*, Edisi (5) ISBN 978-602-8570-41-1.
- Fadlan, M. (2016). Analisis Kinerja Tenaga Kependidikan IAIN Purwokerto. *Jurnal kependidikan*, 4 (1).
- Fitri, S. V. N. (2019). Analisis *User Interface* Terhadap *Website AKTA Online Banyuwangi* Menggunakan *Metode Heuristic Evaluation*. Universitas Jember.
- Geasela, Y. M., Ranting, P., Andry, J. F. (2018). Analisis *User Interface* terhadap *Website Berbasis E-Learning* dengan *Metode Heuristic Evaluation*. *Jurnal Informatika*, 5 (2): 270-277.
- Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis *Multivariete* Dengan Program *IBM SPSS 23* (Edisi 8). Cetakan ke VIII. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

- Handiwidjojo, W., Ernawati, L. (2016). Pengukuran Tingkat Ketergunaan (*Usability*) Sistem Informasi Keuangan Studi Kasus: Duta Wacana Internal Transaction (Duwit). *JUISI*, 2 (1): 49-55, ISSN: 2460-1306.
- Hartawan, Muhammad Syarif. (2019). Analisa *User Interface* Untuk Meningkatkan *User Experience* Menggunakan *Usability Testing* Pada Aplikasi *Android* Pemesanan *Test Drive* Mobil. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14 (2): 46-52.
- Hendradewa, Andrie Pasca. (2017). Perbandingan Metode Evaluasi *Usability* (Studi Kasus : Penggunaan Perangkat *Smartphone*). *Teknoin*, 23 (1): 09-18.
- Huda, M., Winarno, W. W., Lutfi, E. T. (2017). Evaluasi *User Interface* Pada Sistem Informasi Akademik Di Stie Putra Bangsa Menggunakan Metode *User Centered Systems Design*. *Jurnal Ekonomi Dan Teknik Informatika*, 5 (2): 42-59.
- Imamuddin, Muslihudin, M., Joni. (2020). Aplikasi Pengarsipan Surat Untuk Peningkatan Pelayanan Desa Bumi Arum. *JTKSI*, 3 (1): 1-5.
- Indrayani, I. G. A. A. D., Bayupati, I. P. A., Putra, I. M. S. (2020). Analisis *Usability* Aplikasi iBadung Menggunakan *Heuristic Evaluation Method*. *JURNAL ILMIAH MERPATI*, 8 (2): 80-100, p-ISSN: 2252-3006 e-ISSN: 2685-2411.
- Indy, W., Wiranata, A. A. K. C., Purnawan, K. A. (2015). Pengembangan *Game Castle Defense* “Jagaraga” pada *Platform Android*. *Merpati*, 3 (1): 48-57, ISSN: 2252-3006.
- Mellinda, A. (2017). Pengaruh Penggunaan Teknologi Informasi Terhadap Kepuasan Kerja Karyawan. Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mutiah, T. (2017). Hubungan Kualitas Pelayanan Dan Kualitas Produk Dengan Kepuasan Pelanggan Pt. Taman Kampung Artis Rental Broadcasting Equipment Dan Shooting Location. *Jurnal Komunikasi*, 3 (5): 178-191, 2579-329.
- Nikmatur, R. (2017). Proses Penelitian Masalah Variabel dan Paradigma Penelitian, *Jurnal Hikmah*, 14 (1).
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta:Rineka Cipta.

- Rochmawati, Irma. (2019). Analisis *User Interface* Situs Web Iwearup.Com. *Visualita*, 7 (2): 31-44.
- Rusli, A. (2017). Analisis Pengaruh Kualitas Layanan, Kepercayaan, Nilai Nasabah Dan Kepuasan Nasabah Terhadap Loyalitas Nasabah. Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Rusvinasari, D., Setyanto, A., Arief, M. R. (2020). Analisis *User Interface* pada Aplikasi *Mobile* Pelaporan *Online* Menggunakan *Heuristic Evaluation*. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15 (1): 12-20.
- Trimora, D. C. (2016). Peran Kompensasi Finansial Langsung Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Karyawan Pengadilan Negeri Palembang. Program Studi Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Sugiyono & Agus Susanto. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. CV. Alfabeta: Bandung.
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R&B*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi. (2016). *Community Of Practitioners : Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan*. *Lentera Pustaka* 2 (2): 83-93.