

Evaluasi *Usability* Aplikasi DANA Menggunakan Metode *System Usability Scale* pada Mahasiswa Penghuni Indekos

Tasya Aulia Fitri*¹, Agnia Sri Ayu², Kamila Rosa Br. Bukit³, Sazwani Ardhia Sahira⁴, M. Khalil Gibran⁵

1,2,3,4,5Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Jl. IAIN No.1, Gaharu, Kec. Medan Timur, Kota Medan, Sumatera Utara 20235.

Email : tauliafitri421@gmail.com, agniasriayu123@gmail.com, kamilarosabr Bukit@gmail.com, sazwaniardhiasahira@gmail.com, m.khalil1100000202@uinsu.ac.id

*Penulis Korespondensi: Tasya Aulia Fitri

Abstract: *This study aims to evaluate the usability of the DANA digital wallet app using the System Usability Scale (SUS) method among college students living in dormitories. Research data was collected through a questionnaire distributed to 35 college students living in dormitories who actively use the DANA app for their daily transactions. The data was then analyzed to determine the app's usability level based on the SUS scores obtained. The results showed an average SUS score of 73.57, placing it in the "acceptable" category, at grade B, and with a "Good" adjective rating. These results indicate that the app has been able to provide a fairly good user experience for users in conducting daily transaction activities. However, there are still several aspects that need improvement, particularly regarding ease of navigation and the consistency of the app's user interface. This study is expected to serve as input for app developers in enhancing the user experience of the digital wallet for students living in dormitories as active users of fintech services.*

Keywords: *usability, System Usability Scale, e-wallet, students, fintech*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat *usability* aplikasi dompet digital DANA menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada mahasiswa penghuni indekos. Data penelitian diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 35 mahasiswa penghuni indekos yang aktif menggunakan aplikasi DANA dalam aktivitas transaksi sehari-hari. Data kemudian dianalisis untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi berdasarkan skor SUS yang diperoleh. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata SUS sebesar 73,57 sehingga masuk ke dalam kategori *acceptable*, berada pada *grade B*, serta memiliki *adjective rating Good*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang cukup baik bagi pengguna dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama pada kemudahan navigasi dan konsistensi tampilan antarmuka aplikasi. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengembang aplikasi dalam meningkatkan kenyamanan penggunaan dompet digital bagi mahasiswa penghuni indekos sebagai pengguna aktif layanan fintech.

Kata kunci: *usability, System Usability Scale, e-wallet, mahasiswa, fintech*

Diterima: 17 Mei 2026

Direvisi: 24 Mei 2026

Diterima: 26 Mei 2026

Diterbitkan: 31 Mei 2026

Versi sekarang: Mei 2026



Hak cipta: © 2025 oleh penulis.
Diserahkan untuk kemungkinan publikasi akses terbuka berdasarkan syarat dan ketentuan lisensi Creative Commons Attribution (CC BY SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

1. Pendahuluan

Berkembangnya teknologi digital memberikan pengaruh terhadap berbagai aktivitas masyarakat, termasuk dalam bidang transaksi keuangan. Inovasi yang berkembang pesat saat ini adalah aplikasi dompet digital yang memungkinkan transaksi dilakukan secara non-tunai dengan lebih praktis dan efisien. Kemudahan akses internet serta meningkatnya penggunaan *smartphone* turut mendorong masyarakat memanfaatkan layanan pembayaran melalui digital dalam aktivitas sehari-hari [1].

Salah satu aplikasi dompet digital yang banyak digunakan masyarakat adalah DANA. Penggunaan aplikasi dompet digital saat ini tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu, tetapi juga banyak dimanfaatkan oleh mahasiswa penghuni indekos. Berbagai kebutuhan

transaksi harian, seperti pembayaran makanan, pembelian kebutuhan pribadi, hingga *transfer* dana menjadikan aplikasi DANA sebagai salah satu layanan yang sering digunakan [2].

Namun dalam penggunaannya masih ditemukan beberapa kendala, seperti tampilan antarmuka yang kurang konsisten, fitur yang belum mudah dipahami, serta proses navigasi yang terkadang membingungkan bagi pengguna [3].

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa aspek *usability* memiliki peranan penting dalam menentukan kualitas suatu aplikasi. Tingkat *usability* yang baik dapat membantu pengguna menjalankan fitur aplikasi secara lebih efektif, efisien, dan nyaman. Oleh sebab itu, evaluasi *usability* perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana aplikasi dompet digital dapat memberi pengalaman penggunaan yang optimal bagi yang menggunakan [4].

Dengan Penelitian terkait *usability* aplikasi dompet digital telah banyak dilakukan dengan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Salah satu penelitian pada aplikasi OVO memperoleh nilai SUS sebesar 66,6 yang termasuk ke dalam kategori Poor dengan tingkat penerimaan (*acceptability*) Marginal. Hasil tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat pengguna yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur serta penggunaan aplikasi, sehingga diperlukan perbaikan pada tampilan antarmuka dan kemudahan penggunaan aplikasi [5].

Walaupun penelitian mengenai *usability* dompet digital sudah cukup banyak dilakukan, sebagian besar penelitian masih meneliti pengguna secara umum. Penelitian yang membahas tingkat *usability* aplikasi DANA pada mahasiswa penghuni indekos masih jarang ditemukan. Mahasiswa penghuni indekos termasuk salah satu kelompok yang cukup sering menggunakan dompet digital dalam kegiatan transaksi sehari-hari. Oleh sebab itu, penelitian ini dilakukan untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi DANA menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) pada mahasiswa penghuni indekos.

2. Tinjauan Literatur

Tinjauan literatur pada penelitian ini mencakup pembahasan mengenai teori pendukung, penelitian terdahulu, dan konsep-konsep yang relevan sebagai dasar dalam mengevaluasi *usability* di aplikasi dompet digital menggunakan metode SUS *System Usability Scale*.

2.1. Usability

Usability ialah dari istilah *usable* yang artinya mudah dipakai atau dapat dimanfaatkan dengan secara baik. Suatu sistem disebut memiliki *usability* yang baik jika pengguna dapat menggunakannya dengan minim kesalahan, lebih efektif dan juga mampu memberikan manfaat dan rasa puas selama digunakan [6]. Dalam bidang interaksi manusia dan komputer, *usability* atau ketergunaan merupakan tingkat kemudahan pada sistem saat dipakai oleh pengguna agar mencapai tujuan tertentu [7].

Tingkat *usability* yang baik sangat penting dalam sebuah aplikasi karena dapat membantu pengguna memahami fungsi sistem dengan lebih mudah dan nyaman. Semakin baik tingkat *usability* suatu aplikasi, maka semakin mudah pengguna dalam menjalankan berbagai fitur yang tersedia [8].

Menurut [9], model pengukuran *usability* dalam penelitian ini mengacu pada 5 atribut, ialah *learnability*, *efficiency*, *memorability*, *errors*, dan *satisfaction* yang dipakai untuk menilai tingkat kebergunaan sistem atau aplikasi.

1. *Learnability* (mudah dipelajari) : Menunjukkan sejauh mana sistem mudah dipahami dan digunakan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu.
2. *Efficiency* (efisiensi) : Menggambarkan seberapa cepat pengguna dapat menjalankan tugas sesudah paham cara kerja sistem.
3. *Memorability* (mudah diingat) : Menjelaskan keterampilan pengguna dalam mengingat lagi cara pengguna sistem saat sudah lama tidak memakainya.
4. *Errors* (kesalahan dan keamanan) : Menilai hasil dari kesalahan yang dilakukan user serta kemudahan dalam mengatasi kesalahan itu.
5. *Satisfaction* (kepuasan) : Menunjukkan tingkat pengalaman pengguna ketika memakai sistem atau aplikasi.

Penelitian ini menggunakan konsep *usability* untuk mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dompet digital oleh mahasiswa indekos dengan metode SUS.

2.2. Financial Technology

Fintech (*financial technology*) adalah inovasi di dalam layanan keuangan yang memberi manfaat pada perkembangan teknologi digital untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi transaksi. Konsep fintech tidak hanya berkaitan dengan modernisasi sistem keuangan, tetapi juga mencakup perkembangan layanan digital yang mampu memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses berbagai aktivitas [10].

Salah satu bentuk penerapan fintech yang banyak digunakan saat ini adalah aplikasi dompet digital. Aplikasi tersebut memungkinkan pengguna melakukan transaksi non-tunai secara lebih praktis, cepat, dan fleksibel. Penggunaan dompet digital juga cukup tinggi di kalangan mahasiswa penghuni indekos karena mendukung berbagai kebutuhan transaksi harian, seperti pembayaran makanan, pembelian kebutuhan pribadi, dan pengiriman DANA [11][12].

2.3. Dompet Digital

Menurut [13], Seiring berkembangnya teknologi keuangan, dompet digital (*e-wallet*) juga menjadi salah satu platform yang telah dipakai luas oleh masyarakat saat ini untuk melakukan transaksi secara digital. Dompet digital merupakan aplikasi yang dipakai agar menyimpan uang elektronik dan menjalankan transaksi non-tunai seperti pembayaran, transfer, dan pembelian secara daring. Beberapa manfaat penggunaan dompet digital yaitu:

1. Praktis dan mudah digunakan : Pengguna bisa menjalankan transaksi di manapun dan kapanpun tanpa harus membawa uang tunai, ataupun datang ke lokasi langsung.
2. Memiliki sistem keamanan : Dompet digital umumnya dilengkapi fitur keamanan seperti PIN, kode OTP, dan QR Code untuk melindungi akun pengguna.
3. Riwayat transaksi tersimpan otomatis : Semua aktivitas sudah tercatat sehingga dapat memudahkan pengguna untuk melihat kembali transaksi sebelumnya.
4. Tersedia promo dan diskon : Banyak aplikasi dompet digital menawarkan *cashback*, potongan harga, dan promo lainnya yang menjadi daya tarik pengguna.

Selain memiliki kelebihan, dompet digital juga memiliki kekurangan seperti biaya transaksi dan dapat meningkatkan biaya perilaku konsumtif pengguna. Pada penelitian, dompet digital digunakan untuk objek yang mengukur tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dengan metode SUS [14].

DANA merupakan salah satu aplikasi dompet digital yang menyediakan layanan transaksi non-tunai, seperti pembayaran, transfer DANA, dan pembelian kebutuhan digital lainnya. Sejak diperkenalkan pada tahun 2018, penggunaan aplikasi DANA terus mengalami peningkatan dan banyak dimanfaatkan masyarakat dalam aktivitas transaksi sehari-hari [15].

2.4. System Usability Scale (SUS)

Diantara metode yang dipakai saat mengukur tingkat *usability* ialah *System Usability Scale*. Yang dikembangkan oleh John Brooke di tahun 1986 dan bisa dipakai untuk mengevaluasi bermacam produk dan layanan. SUS termasuk metode pengujian *usability* yang sederhana, sangat cepat, dan mudah dipahami oleh responden, namun tetap memberikan hasil yang cukup andal. Metode ini berfokus pada perspektif pengguna sehingga hasil evaluasi dapat menggambarkan pengalaman penggunaan aplikasi dalam kehidupan [16].

Beberapa penelitian sebelum ini memperlihatkan metode SUS sering diterapkan di evaluasi berbagai aplikasi digital, khususnya aplikasi berbasis mobile. Selain mudah digunakan, metode ini juga dinilai efektif dalam menilai tingkat kemudahan penggunaan serta pengalaman pengguna pada sistem secara umum [17].

3. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur tingkat *usability* aplikasi DANA pada mahasiswa penghuni indekos. Pendekatan kuantitatif digunakan untuk memperoleh data berupa angka berdasarkan persepsi pengguna terhadap kemudahan penggunaan aplikasi dalam aktivitas transaksi sehari-hari [18]. Pendekatan tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran numerik mengenai persepsi mahasiswa terhadap kemudahan penggunaan aplikasi selama proses transaksi. Penilaian kegunaan dilaksanakan dengan memanfaatkan metode *System Usability Scale* (SUS), yaitu instrumen penilaian banyak dimanfaatkan guna mengidentifikasi kemudahan penggunaan sistem berdasarkan pengalaman pengguna [19]. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling*. Responden yang dipilih merupakan mahasiswa penghuni indekos yang aktif

menggunakan aplikasi DANA minimal selama tiga bulan terakhir serta pernah melakukan transaksi digital dalam aktivitas sehari-hari. Jumlah responden yang terlibat dalam penelitian ini sebanyak 35 orang.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini berupa kuesioner *System Usability Scale* (SUS) yang dikembangkan oleh John Brooke. Kuesioner berisi sepuluh pernyataan berbasis skala Likert satu hingga lima dan digunakan tanpa modifikasi agar tetap sesuai dengan ketentuan pengukuran *usability*. Penggunaan instrumen standar SUS dilakukan karena telah banyak digunakan dalam penelitian *usability* sebelumnya serta dinilai memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik dalam mengukur tingkat *usability* suatu sistem atau aplikasi. Kuesioner diberikan kepada 35 mahasiswa penghuni indeks yang menggunakan aplikasi DANA dalam aktivitas transaksi sehari-hari, seperti pembelian listrik, makanan, pakaian, dan kebutuhan kuliah. Keterangan dalam kuesioner berkaitan dengan pengalaman serta persepsi responden saat menggunakan aplikasi dompet digital. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk menilai tingkat kemudahan penggunaan, efisiensi, dan kepuasan pengguna terhadap aplikasi. Rincian pernyataan kuesioner terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1 Item Pernyataan

Nomor	Pernyataan
1,	Saya ingin menggunakan aplikasi dompet digital ini kembali untuk transaksi sehari-hari
2,	Saya rasa aplikasi dompet digital ini cukup rumit digunakan
3	Saya rasa aplikasi dompet digital ini mudah digunakan
4	Saya butuh bantuan orang lain saat memakai aplikasi dompet digital ini
5	Saya rasa fitur pada aplikasi dompet digital ini berjalan dengan baik
6	Saya merasa terdapat beberapa fitur yang tidak konsisten pada aplikasi dompet digital ini
7	Saya rasa pengguna lain dapat memahami cara penggunaan aplikasi ini dengan cepat
8	Saya rasa aplikasi dompet digital ini membingungkan saat digunakan
9	Saya merasa tidak mengalami kesulitan atau hambatan saat menggunakan aplikasi dompet digital ini
10	Saya perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan aplikasi dompet digital ini

Skala penilaian yang dipakai pada penelitian ini ditunjukkan di Tabel 2.

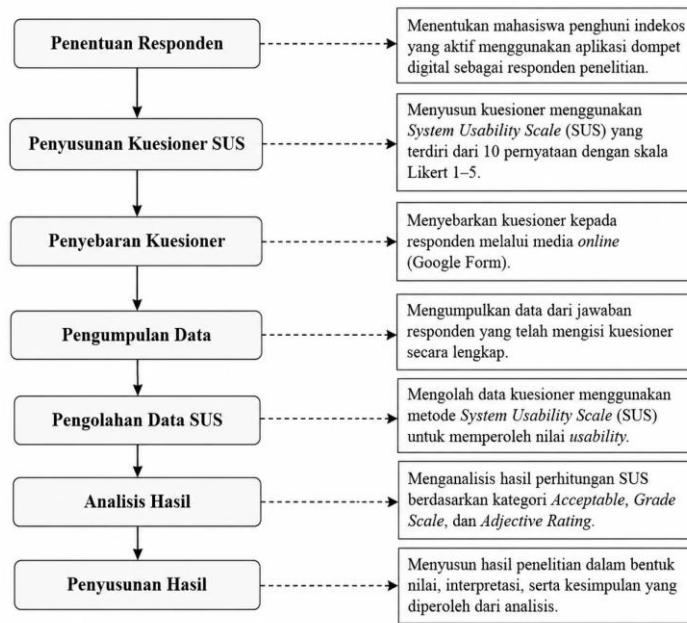
Tabel 2 Skala Penilaian *Likert*

Skor	Penjelasan
1	Sangat Kurang Menyetujui
2	Kurang Menyetujui
3	Ragu-Ragu
4	Menyetujui
5	Sangat Menyetujui

Skala tersebut digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap setiap pertanyaan.

3.1. Prosedur Penelitian

Adapun proses penelitian bisa dilihat pada diagram alir dibawah:



Gambar 1 Kerangka Pelaksanaan

Diagram alir penelitian pada Gambar 1 menjelaskan tahapan penelitian yang dilakukan dalam mengevaluasi usability aplikasi dompet digital DANA menggunakan metode System Usability Scale (SUS). Tahap pertama yaitu penentuan responden dengan memilih mahasiswa penghuni indeks yang aktif menggunakan aplikasi dompet digital sebagai responden penelitian. Selanjutnya dilakukan penyusunan kuesioner berdasarkan metode *System Usability Scale* (SUS) yang terdiri dari 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5.

Tahap berikutnya yaitu penyebaran kuesioner kepada responden secara *online* melalui Google Form. Setelah seluruh responden mengisi kuesioner, data jawaban dikumpulkan untuk kemudian diolah menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS). Proses pengolahan data dilakukan dengan menghitung skor SUS pada setiap jawaban responden hingga diperoleh nilai usability aplikasi.

Setelah proses pengolahan data selesai, dilakukan analisis hasil berdasarkan kategori penilaian SUS yang meliputi *Acceptability*, *Grade Scale*, dan *Adjective Rating*. Tahap terakhir yaitu penyusunan hasil penelitian dalam bentuk interpretasi data dan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

3.2. Analisis Data

Pengolahan data pada penelitian ini dilakukan menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS) untuk mengetahui tingkat *usability* aplikasi DANA. Jawaban responden pada kuesioner terlebih dahulu disesuaikan ke dalam aturan penilaian SUS sebelum dilakukan perhitungan akhir. Pada pernyataan bernomor ganjil, skor diperoleh dengan mengurangi nilai jawaban responden dengan 1. Sedangkan pada pernyataan bernomor genap, skor diperoleh dari hasil pengurangan angka 5 dengan nilai jawaban responden. Seluruh skor kemudian dijumlahkan dan dikalikan dengan konstanta 2,5 untuk memperoleh nilai akhir SUS dengan rentang skor 0 sampai 100 [20].

$$SUS = 2,5 \times \sum_{i=1}^{10} S_i$$

Berikut contoh proses perhitungan skor *System Usability Scale* pada responden pertama dilakukan dengan langkah perhitungan :

$$\begin{aligned} & (P1-1)+(5-P2)+(P3-1)+(5-P4)+(P5-1)+(5-P6)+(P7-1)+(5-P8)+(P9-1)+(5-P10) \\ & (5-1)+(5-2)+(4-1)+(5-2)+(4-1)+(5-3)+(4-1)+(5-2)+(3-1)+(5-3) \\ & 4+3+3+3+3+2+3+3+2+2 \\ & 28 \times 2,5 = 70 \end{aligned}$$

Selanjutnya, nilai rata SUS pada seluruh responden dihitung guna mengetahui tingkat *usability* aplikasi secara keseluruhan dengan menggunakan

$$\bar{x} = \frac{\sum SUS}{N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata SUS

N = Keseluruhan responden

Hasil rata-rata SUS yang didapat lalu digunakan untuk mengetahui *usability* aplikasi dompet digital berdasarkan kategori penilaian yang berlaku [21].

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 35 mahasiswa penghuni indekos yang berasal dari semester 2 dan 4 sebagai responden. Seluruh responden telah mengisi kuesioner *System Usability Scale* (SUS) berdasarkan pengalaman mereka dalam memakai aplikasi dompet digital dalam kegiatan sehari-hari.

Pada data kuesioner yang telah diisi 35 responden, diperoleh nilai hasil SUS pada setiap responden. Seluruh hasil tersebut kemudian diakumulasikan untuk memperoleh total nilai SUS. Hasil hitungan skor SUS dari seluruh responden ditampilkan pada tabel berikut.

4.1 . Tabel Hasil Hitungan SUS

Tabel 3 Hasil hitungan Skor SUS Responden

Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Total	Skor SUS × 2,5
R.1	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	28	70
R.2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	27	67.5
R.3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72.5
R.4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	4	25	62.5
R.5	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	33	82.5
R.6	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77.5
R.7	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	34	85
R.8	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	30	75
R.9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
R.10	2	3	3	3	3	2	4	4	4	3	31	77.5
R.11	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	28	70
R.12	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	31	77.5
R.13	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	25	62.5
R.14	4	4	4	3	3	3	4	3	4	2	33	82.5
R.15	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	34	85
R.16	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R.17	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	32	80
R.18	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.5
R.19	2	4	2	3	4	4	3	3	2	4	17	42.5
R.20	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
R.21	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	25	62.5
R.22	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	33	82.5
R.23	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	31	77.5
R.24	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	34	85
R.25	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	27	67.5
R.26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	29	72.5
R.27	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	25	62.5
R.28	4	3	4	3	4	2	4	3	4	2	33	82.5
R.29	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	34	85
R.30	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
R.31	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	32	80

R.32	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	29	72.5
R.33	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	28	70
R.34	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
R.35	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	31	77.5

Dari hasil itu, didapat skor *System Usability Scale* dari seluruh responden sebanyak 2575.

$$\bar{x} = \frac{2575}{35} = 73,57$$

Selanjutnya, didapat nilai rata-rata SUS sebanyak 73,57 sesuai hasil perhitungan.

4.1 . Interpretasi Skor SUS

Untuk mengklasifikasikan nilai tersebut, digunakan tabel interpretasi *System Usability Scale* (SUS) berikut.

Tabel 4. Kategori Penilaian SUS

Grade	Rentang Skor SUS	Adjective Rating	Acceptability
A	>= 80,3	<i>Excellent</i>	<i>Acceptable</i>
B	68 – 80,2	<i>Good/ Acceptable</i>	<i>Acceptable</i>
C	51 – 67,9	<i>OK/ Marginal</i>	<i>Marginal</i>
D	35 – 50,9	<i>Poor</i>	<i>Marginal</i>
E	< 35	<i>Worst</i>	<i>Not Acceptable</i>

Berdasarkan tabel interpretasi tersebut, nilai SUS sebesar 73,57 masuk ke dalam kategori *acceptable*, berada pada grade B, serta memiliki *adjective rating Good*. Nilai tersebut juga berada di atas standar rata-rata SUS, yaitu 68, yang menunjukkan bahwa aplikasi DANA telah mampu mendukung kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari secara cukup efektif dan efisien.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar responden merasa fitur dan alur penggunaan aplikasi sudah cukup mudah dipahami. Kemudahan akses fitur, proses transaksi yang praktis, serta tampilan antarmuka yang relatif sederhana menjadi faktor yang mendukung tingkat *usability* aplikasi DANA. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa aplikasi mampu memberikan pengalaman penggunaan yang cukup baik bagi mahasiswa penghuni indekos sebagai pengguna aktif layanan *fintech*.

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan skor SUS dibandingkan penelitian sebelumnya pada aplikasi OVO yang memperoleh skor SUS sebesar 66,6. Perbedaan hasil tersebut dapat dipengaruhi oleh karakteristik responden, jumlah responden, serta pengalaman penggunaan aplikasi yang berbeda pada masing-masing penelitian. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa responden yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur tertentu dan navigasi aplikasi. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa konsistensi tampilan antarmuka dan penyederhanaan alur navigasi masih perlu ditingkatkan agar pengalaman penggunaan menjadi lebih optimal, nyaman, dan mudah dipahami oleh seluruh pengguna.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengukuran menggunakan metode *System Usability Scale* (SUS), diperoleh nilai rata-rata sebesar 73,57. Nilai tersebut masuk ke dalam kategori *acceptable*, berada pada grade B, serta memiliki *adjective rating Good*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi DANA memiliki tingkat *usability* yang cukup baik dalam mendukung aktivitas transaksi sehari-hari mahasiswa penghuni indekos secara efektif dan efisien.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa pengguna yang mengalami kesulitan dalam memahami fitur tertentu dan navigasi aplikasi. Oleh karena itu, pengembang aplikasi disarankan untuk meningkatkan konsistensi tampilan antarmuka serta menyederhanakan alur navigasi agar pengalaman penggunaan menjadi lebih optimal dan mudah dipahami pengguna.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan menggunakan jumlah responden yang lebih banyak dan lebih beragam serta mengombinasikan metode SUS dengan metode evaluasi *usability* lainnya agar hasil penelitian menjadi lebih mendalam.

Referensi

- [1] R. Idayanti and P. Ulandari, "PERAN APLIKASI DOMPET DIGITAL INDONESIA (DANA) DALAM MEMUDAHKAN MASYARAKAT MELAKUKAN," pp. 429–441, 2021.
- [2] F. Aini, F. Muttakin, T. K. Ahsyar, and E. Saputra, "Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi DANA Menggunakan," vol. 06, no. 01, pp. 65–76, 2023.
- [3] S. L. Dewani *et al.*, *Pengantar Ekonomi Digital*. Selat Media, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=yE0KEQAAQBAJ>
- [4] H. Tolle and D. C. A. Nugraha, *UI/UX Design Thinking: Strategi Terbaik untuk Menciptakan Pengalaman Pengguna yang Lebih Baik*. Universitas Brawijaya Press, 2026. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=Wb3JEQAAQBAJ>
- [5] P. Dellia *et al.*, "Analisis usability e-wallet ovo dengan menggunakan metode system usability scale," vol. 7, no. 3, pp. 1043–1052, 2025.
- [6] R. Fiati, L. Rahmatika, and B. Liahmada, "MODEL PENGUKURAN KEPUASAN PADA USABILITY SISTEM E-LEARNING MENGGUNAKAN END USING COMPUTING SATISFACTION MEASUREMENT MODEL ON E-LEARNING SYSTEM USABILITY," vol. 6, no. 2, pp. 95–100, 2026, doi: 10.24176/detika.v6i2.16577.
- [7] T. K. Kafka and M. Badrul, "Analisa Usability Pada Aplikasi Human Resource Hira Menggunakan Metode System Usability Scale dan Use Questionnaire," no. 2, 2024.
- [8] B. Abednego, I. N. Tri, and A. Putra, "DALAM MENINGKATKAN PENGALAMAN PENGGUNA MENGGUNAKAN SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 13, no. 2, pp. 1423–1430, 2025.
- [9] N. Junaedi, "Multitek Indonesia : Jurnal Ilmiah," vol. 6223, no. 1, pp. 67–75, 2025.
- [10] L. Hakim and R. A. Hapsari, *BUKU AJAR FINANCIAL TECHNOLOGY LAW*. Penerbit Adab, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=L814EAAAQBAJ>
- [11] R. Hesananda, *Buku Ajar Finansial Teknologi*. Penerbit NEM, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=h5cUEQAAQBAJ>
- [12] H. Fattah *et al.*, *Fintech dalam Kenangan Islam: Teori dan Praktik*. Publica Indonesia Utama, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=8sxxEAAAQBAJ>
- [13] D. Ayu, P. Febrianty, and S. Saleh, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Dompot Digital terhadap Perilaku Konsumtif," vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023.
- [14] P. R. Maharani, "The Effect of Using GoPay Digital Wallet On Consumptive Behavior Of Bandung State Polytechnic Students Pengaruh Penggunaan Dompot Digital GoPay Terhadap Perilaku," vol. 4, no. 3, pp. 58–70, 2023.
- [15] F. A. Larasati, D. E. Ratnawati, and B. T. Hanggara, "Analisis Sentimen Ulasan Aplikasi Dana dengan Metode Random Forest," vol. 6, no. 9, pp. 4305–4313, 2022.
- [16] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, "Hal. 421-431 Vol. 6; No. 3," 2024.
- [17] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 4, 2022.
- [18] M. Sari, H. Rachman, N. J. Astuti, M. W. Afgani, and R. Abdullah, "Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Explanatory Survey dalam Metode Penelitian Deskriptif Kuantitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer," vol. 3, no. 1, pp. 10–16, 2023.
- [19] D. Badruzaman *et al.*, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ulw0EQAAQBAJ>
- [20] A. H. Wijaya, *Buku Ajar Interaksi Manusia dan Komputer*. CV Eureka Media Aksara, 2025. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=nESyEQAAQBAJ>
- [21] A. Cesar, L. Utomo, and A. Sujarwadi, "Pengujian Usability Interface Sistem Informasi Bersih Pada Desa Piyungan Yogyakarta Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 1, no. 2, pp. 152–162, 2023.