

EVALUASI USABILITY APLIKASI DOMPET DIGITAL (1).pdf

by Turnitin Indonesia

Submission date: 17-May-2026 03:34PM (UTC+0900)

Submission ID: 2946430210

File name: EVALUASI_USABILITY_APLIKASI_DOMPET_DIGITAL_1_.pdf (412.07K)

Word count: 3217

Character count: 18809

Evaluasi *Usability* Aplikasi Dompot Digital Memakai Metode *System Usability Scale* pada Mahasiswa Penghuni Indekos

Tasya Aulia Fitri¹, 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, Medan, Indonesia
1. taulafitri421@gmail.com
2. agniasriayul23@gmail.com
3. kamilarosabrbukit@gmail.com
4. sazwanardhiasahira@gmail.com
5. m.khalil110000202@ainsu.ac.id

Abstract: Digital financial service developments have also increased the use of digital wallet applications among university students, especially boarding house residents who have relatively high daily transaction needs. This study was conducted to examine the ease of use level of digital wallet applications by applying the System Usability Scale (SUS) approach. The research data were obtained through questionnaire distribution to 20 respondents who actively use digital wallet applications. Furthermore, the collected data were processed to determine the system usability level based on the SUS score obtained. The results showed an average SUS score of 74, which falls into the acceptable category with grade B and adjective rating Good. Although the application has been able to provide a fairly positive user experience, several aspects still require improvement, particularly in navigation arrangement and interface consistency.

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

Abstrak: Penelitian ini difokuskan untuk menelaah tingkat kemudahan penggunaan aplikasi dompet digital dengan memanfaatkan pendekatan System Usability Scale (SUS). Data penelitian diperoleh dari hasil penyebaran angket kepada 20 pengguna aktif aplikasi dompet digital. Selanjutnya, data tersebut diproses guna mengetahui tingkat kegunaan sistem berdasarkan skor SUS yang diperoleh. Hasil pengujian memperlihatkan skor rata-rata sebesar 74 sehingga masuk ke dalam kategori acceptable dengan grade B serta adjective rating Good. Meskipun aplikasi telah mampu memberikan pengalaman penggunaan yang cukup positif, beberapa bagian masih memerlukan penyempurnaan, terutama pada pengaturan navigasi dan keselarasan tampilan antarmuka.

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

Diterima: tanggal
Direvisi: tanggal
Diterima: tanggal
Diterbitkan: tanggal
Versi sekarang: tanggal



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. Ada inovasi yang berkembang pesat pada masa 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 untuk memanfaatkan layanan pembayaran melalui digital dalam aktivitas zaman sekarang [1].

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 dompet digital sebagai salah satu layanan yang sering digunakan. 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 [2].

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 [3].

Dengan adanya permasalahan itu, penelitian ini dikerjakan untuk mengukur kualitas kegunaan aplikasi dompet digital pada mahasiswa penghuni indekos memakai metode *System Usability Scale (SUS)*, untuk dapat mengetahui tingkatan penerimaan pengguna dengan aplikasi, serta mengevaluasi pengalaman dari pengguna dalam memakai aplikasi dompet digital pada kegiatan aktivitas sehari-hari.

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 memakai 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 [4]. Dalam bidang interaksi manusia dan komputer, *usability* atau ketergunaan merupakan tingkat kemudahan pada sistem saat dipakai oleh pengguna agar mencapai tujuan tertentu [5].

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 [6].

Menurut [7], 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 cepata 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 [8].

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 [9][10].

2.3. Dompot Digital

Menurut [11], 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. Dompot 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 : Dompot 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 [12].

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 [13].

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 [14].

3. Metode

Pengukuran tingkat *usability* aplikasi dompet digital pada mahasiswa indekos dilakukan melalui pendekatan kuantitatif [15]. 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 [16].

Instrumen yang dipakai di penelitian ini ada kuesioner *System Usability Scale* yang dikembangkan John Brooke. Kuesioner berisi sepuluh pernyataan berbasis skala Likert satu hingga lima dan digunakan tanpa modifikasi agar tetap sesuai dengan ketentuan pengukuran *usability*. Kuesioner diberikan kepada 20 mahasiswa penghuni indekos yang menggunakan aplikasi dompet digital 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 dipakai saat menilai tingkat kephahaman penggunaan, efisiensi, dan rasa puas pengguna pada aplikasi. Rincian pernyataan kuesioner ada 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.

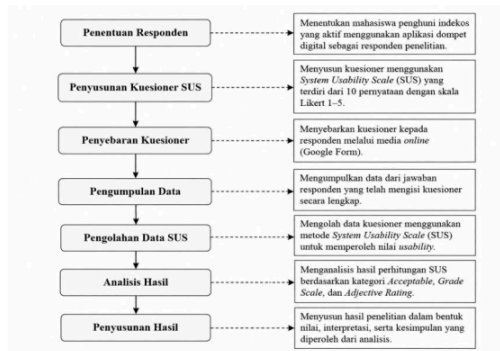
Tabel 2 Skala Penilaian Likert

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

3.2. Analisis Data

Pengolahan data ini dikerjakan dengan menerapkan metode SUS untuk bisa tahu tingkat *usability* aplikasi dompet digital. Jawaban responden pada kuesioner terlebih dahulu disesuaikan ke dalam skema penilaian SUS sebelum dilakukan perhitungan akhir. Pada item pernyataan nomor yang ganjil, nilai skor didapat dengan mengurangi skor jawaban responden sebesar 1. Sebaliknya, pada item bernomor genap, perhitungan dilakukan melalui cara

mengurangi nilai jawab dari angka 5. Seluruh hasil skor lalu diakumulasikan terus dikalikan memakai konstanta 2,5 agar didapat nilai SUS terakhir di rentang nol hingga 100[17].

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

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

$$\begin{aligned} & (p1 - 1) + (5 - p2) + (p3 - 1) + (5 - p4) + (p5 - 1) + (5 - p6) + (p7 - 1) + (5 - p8) + (p9 - 1) + (5 - p10) \\ & (4 - 1) + (5 - 2) + (4 - 1) + (5 - 2) + (5 - 1) + (5 - 2) + (4 - 1) + (5 - 2) + (4 - 1) + (5 - 3) \\ & 3 + 3 + 3 + 3 + 4 + 3 + 3 + 3 + 3 + 2 = 30 \\ & 30 \times 2,5 = 75 \end{aligned}$$

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 [18].

4. Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini melibatkan 20 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 20 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 $\times 2,5$
R.1	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	28	70
R.2	4	2	4	2	3	3	4	2	3	2	27	67.5
R.3	4	2	4	2	4	2	4	2	4	3	29	72.5
R.4	5	1	5	2	3	4	5	5	3	4	25	62.5
R.5	5	2	5	2	5	3	5	2	5	3	33	82.5
R.6	3	2	4	1	4	2	4	2	4	1	31	77.5
R.7	4	1	5	1	5	2	3	1	4	2	34	85
R.8	4	1	4	2	4	2	4	2	4	3	30	75
R.9	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2	31	77.5
R.10	3	2	4	2	4	3	5	1	5	2	31	77.5
R.11	4	2	4	2	4	2	3	2	4	3	28	70
R.12	5	2	5	5	5	2	5	1	5	4	31	77.5
R.13	3	3	4	3	4	3	4	2	3	2	25	62.5
R.14	5	1	5	3	4	2	5	2	5	3	33	82.5
R.15	4	2	5	2	4	2	5	1	5	2	34	85
R.16	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	20	50
R.17	5	2	4	2	5	2	4	3	5	2	32	80
R.18	4	2	4	3	4	2	4	2	4	2	29	72.5

R.19	5	1	5	3	4	2	5	2	5	3	33	82,5
R.20	4	2	4	2	4	3	4	2	3	3	28	70

Dari hasil itu, didapat skor *System Usability Scale* dari seluruh responden sebanyak 1480.

$$\bar{x} = \frac{1480}{20} = 74$$

Selanjutnya, didapat nilai rata-rata SUS sebanyak 74 sesuai hasil perhitungan itu.

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	Keterangan
A	$\geq 80,3$	<i>Excellent</i>
B	68 – 80,2	<i>Good/Acceptable</i>
C	51 – 67,9	<i>OK/Marginal</i>
D	35 – 50,9	<i>Poor</i>
E	< 35	<i>Worst</i>

Berdasarkan tabel interpretasi tersebut, nilai 74 masuk kedalam kategori *acceptable* dan berada pada tingkat *good* dengan grade B.

Berdasarkan tabel interpretasi tersebut, nilai 74 masuk kedalam kategori *acceptable* dan berada pada tingkat *good* pada *grade B*. Nilai ini juga berada di atas standar rata-rata SUS, yaitu 68, yang mengindikasikan bahwa aplikasi telah mampu mendukung kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari dengan cukup optimal.

Meskipun demikian, terdapat perbedaan penilaian antar responden yang menunjukkan bahwa pengalaman penggunaan belum sepenuhnya konsisten. Sebagian pengguna menilai fitur dan alur penggunaan sudah mudah dipahami, namun sebagian lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa fitur maupun navigasi yang tersedia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dompet digital sudah cukup baik dari sisi usability, namun masih diperlukan penyempurnaan pada beberapa aspek, terutama pada tampilan antarmuka dan kemudahan navigasi agar pengalaman penggunaan menjadi lebih merata, nyaman, dan mudah dipahami oleh seluruh pengguna.

5. Kesimpulan

Dari hasil ukuran memakai metode *System Usability Scale* (SUS), didapat nilai rata-rata sebanyak 74. Skor ini masuk di kategori *acceptable* pada grade B, yang memperlihatkan bahwa dompet digital mempunyai tingkat *usability* baik. Yang berarti aplikasi sudah cukup membantu pengguna, khususnya mahasiswa penghuni indekos, dalam melakukan aktivitas transaksi sehari-hari secara efektif dan efisien.

Disamping itu, hasil penelitian memperlihatkan bahwa sebagian besar responden menilai dompet digital lumayan gampang digunakan dan dipahami. Namun, masih ada beberapa bagian yang perlu diperbaiki, terutama di tampilan antarmuka dan alur navigasi aplikasi. Beberapa pengguna, terutama yang baru pertama kali menggunakan, masih merasa sedikit kesulitan dalam memahami beberapa fitur karena tampilan belum sepenuhnya sederhana dan intuitif.

Oleh karena itu, pengembang dompet digital disarankan untuk memperbaiki tampilan agar lebih sederhana dan mudah dipahami. Selain itu, alur navigasi juga perlu dibuat lebih jelas supaya pengguna bisa mengakses fitur dengan lebih cepat tanpa kebingungan. Konsistensi antar fitur juga perlu diperhatikan agar pengalaman pengguna menjadi lebih nyaman dan tidak membingungkan.

Untuk penelitian selanjutnya, disarankan jumlah responden diperbanyak dan lebih bervariasi supaya hasilnya lebih mewakili pengguna secara luas. Selain itu, evaluasi usability juga bisa dikombinasikan dengan metode lain seperti wawancara atau observasi langsung untuk hasil yang lebih lengkap dan dalam.

Referensi

- [1] A. F. I. Shina *et al.*, *MODUL INDONESIA CAKAP DIGITAL Pendekatan Integrasi-Interkoneksi Keislaman (Edisi 2)*. Samudra Biru, 2022. [Online]. Available: https://books.google.co.id/books?id=06m_EAAAQBAJ
- [2] S. L. Devani *et al.*, *Pengantar Ekonomi Digital*. Selat Media, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=yE0KEQAAQBAJ>
- [3] 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=Wb3\]EQAAQBAJ](https://books.google.co.id/books?id=Wb3]EQAAQBAJ)
- [4] M. E. Purbaya *et al.*, *Buku Ajar UI/UX Design- Konsep dan Aplikasi Dalam Pembuatan Prototipe Aplikasi Keuangan Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2025. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=sQCYEQAAQBAJ>
- [5] L. Rahmi, "Evaluasi Usability Fitur Webshare Pada Aplikasi Share it Menggunakan Metode," vol. X, no. 2, 2019.
- [6] T. A. Edison and M. Affandes, "Mengukur Tingkat Usability pada Sistem Informasi Akademik (Studi Kasus : Akademik Universitas XYZ)," no. November, pp. 157–163, 2015.
- [7] Yadi, "Analisa usability pada website traveloka," vol. 09, no. 75, pp. 172–180.
- [8] L. Hakim and R. A. Hapsari, *BUKU AJAR FINANCLAL TECHNOLOGY LAIW*. Penerbit Adab, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=L814EAAAQBAJ>
- [9] R. Hesnanda, *Buku Ajar Finansial Teknologi*. Penerbit NEM, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=h5cUEQAAQBAJ>
- [10] H. Fatah *et al.*, *Fintech dalam Keuangan Islam: Teori dan Praktik*. Publica Indonesia Utama, 2022. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=8sxxEAAAQBAJ>
- [11] D. Ayu, P. Febrianty, and S. Saleh, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Dompot Digital terhadap Perilaku Konsumtif," vol. 1, no. 2, pp. 1–9, 2023.
- [12] 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.
- [13] B. N. Ramadhan and S. Sugiyanto, "Hal. 421-431 Vol. 6; No. 3," 2024.
- [14] M. A. Kosim, S. R. Aji, and M. Darwis, "PENGUJIAN USABILITY APLIKASI PEDULILINDUNGI DENGAN METODE SYSTEM USABILITY SCALE (SUS)," vol. 4, 2022.
- [15] M. Sari, H. Rachman, N. J. Astuti, M. W. Afgani, and R. Abdullah, "Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer Explanatory Survey dalam Metode Pendentian Deskriptif Kuantitatif Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer," vol. 3, no. 1, pp. 10–16, 2023.
- [16] D. Badruzaman *et al.*, *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2024. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=ulw0EQAAQBAJ>
- [17] A. H. Wijaya, *Buku Ajar Interaksi Manusia dan Komputer*. CV Eureka Media Aksara, 2025. [Online]. Available: <https://books.google.co.id/books?id=nESyEQAAQBAJ>
- [18] A. Cesar, L. Utomo, and A. Sujarwadi, "Penguian Usability Interface Sistem Informasi Bersih Pada Desa Piyungan Yogyakarta Metode System Usability Scale (SUS)," vol. 1, no. 2, pp. 152–162, 2023.

EVALUASI USABILITY APLIKASI DOMPET DIGITAL (1).pdf

ORIGINALITY REPORT

17 %	14 %	11 %	11 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Submitted to Universitas 17 Agustus 1945 Semarang Student Paper	5 %
2	Muhammad Aulia Tegar Pratama, Agus Setiawan, Pristi Sukmasetya. "Perancangan User Interface PPID Kota Magelang Berbasis Website Menggunakan Pendekatan User Centered Design (UCD)", TelKa, 2023 Publication	2 %
3	Submitted to itera Student Paper	1 %
4	journalcenter.org Internet Source	1 %
5	ojs.stmik-banjarbaru.ac.id Internet Source	1 %
6	Rahmah Nurrahmadiah. "Rancang Bangun Sistem Penjualan Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfal Pada Warung Ali Di Purwakarta", Jurnal Profesi Insinyur Universitas Lampung, 2025 Publication	1 %
7	cdn.juris.id Internet Source	1 %
8	repository.upi.edu Internet Source	1 %
9	Submitted to Berwick High School Student Paper	1 %
10	repository.nusamandiri.ac.id Internet Source	1 %

11	jurnal.umnu.ac.id Internet Source	<1 %
12	Viving Frendiana. "PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK SISTEM MONITORING PEMBIBITAN ALPUKAT PADA PERKEBUNAN KELOMPOK TANI HUTAN KUMBANG", Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan, 2024 Publication	<1 %
13	journal-computing.org Internet Source	<1 %
14	Khairuddin Nento. "EVALUASI APLIKASI iJAKARTA MENGGUNAKAN TEORI GOLDEN RULES OF USER INTERFACE DESIGN THEO MANDEL", Jurnal Teknologi Informasi Indonesia (JTII), 2019 Publication	<1 %
15	ijabo.a3i.or.id Internet Source	<1 %
16	ejournal.ust.ac.id Internet Source	<1 %
17	prosiding.unipma.ac.id Internet Source	<1 %
18	www.slideshare.net Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On