

**HUBUNGAN ANTARA *USABILITY* DENGAN *USER EXPERIENCE*  
PADA APLIKASI BRIMO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat S-1

Program Studi Teknik Informatika



Disusun oleh:  
**Taufiq Nur Rahman**  
**18106050003**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2022**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1634/Un.02/DST/PP.00.9/08/2022

Tugas Akhir dengan judul : Hubungan Antara Usability dengan User Experience pada Aplikasi BRImo

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : TAUFIQ NUR RAHMAN  
Nomor Induk Mahasiswa : 18106050003  
Telah diujikan pada : Rabu, 20 Juli 2022  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.  
SIGNED

Valid ID: 62eb2472b711e



Penguji I

Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom.  
SIGNED

Valid ID: 62daa6e6b4511



Penguji II

Mandahadi Kusuma, M.Eng.  
SIGNED

Valid ID: 62ea838aaeb77



Yogyakarta, 20 Juli 2022  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi  
Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.  
SIGNED

Valid ID: 62eb8c8b0b6bb



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Taufiq Nur Rahman

NIM : 18106050003

Judul Skripsi : Hubungan Antara Usability dengan User Experience Pada Aplikasi BRImo,

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 12 Juli 2022

Pembimbing

Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom.

NIP. 19770103 200501 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taufiq Nur Rahman

NIM : 18106050003

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains dan Teknologi

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Hubungan Antara Usability dengan User Experience Pada Aplikasi BRImo”** merupakan hasil penelitian saya sendiri, tidak terdapat pada karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjana di suatu perguruan tinggi, dan bukan plagiasi karya orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Taufiq Nur Rahman

NIM. 18106050003

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirrabbi'alamin.* Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat, Ridho, dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Hubungan Antara *Usability* Dengan *User Experience* Pada Aplikasi BRImo" dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan suri tauladan yang terbaik bagi kita.

Dalam kesempatan ini penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran menyelesaikan skripsi, antara lain kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
3. Ibu Ir. Maria Ulfah Siregar, S.Kom., MIT., Ph.D., selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Ir. Muhammad Taufiq Nuruzzaman, S.T., M.Eng., Ph.D., selaku dosen penasihat akademik penulis.
5. Bapak Dr. Agung Fatwanto, S.Si., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan masukan dan arahan selama penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu dosen Teknik Informatika yang telah memberikan ilmu dan

nasihat yang bermanfaat.

7. Kedua orang tua penulis yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan do'a tiada henti.
8. Semua saudara beserta keluarga yang selalu memberikan dukungan, nasihat, dan do'a.
9. Semua teman-teman yang senantiasa menjadi penyemangat.
10. Semua responden yang telah ikhlas membantu mengisi kuisioner penelitian.
11. Semua pihak yang telah membantu selesainya skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari kekurangan, baik dari aspek kualitas, kuantitas, maupun materi penelitian yang disajikan. Oleh karena itu mohon kritik dan saran yang bersifat membangun agar menjadi evaluasi bagi penulis. Semoga Allah membalas semua kebaikan dan jasa yang telah diberikan semua orang kepada penuli. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk semua orang yang membacanya dan dapat dikembangkan lagi untuk kedepannya.

Yogyakarta, 04 Juli 2022

Penulis



Taufiq Nur Rahman

NIM. 18106050003

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Tanpa mengurangi rasa hormat dan dengan segala kerendahan hati, skripsi ini penulis persembahkan untuk :

- Kedua orang tua penulis yang senantiasa memberikan semangat, dukungan, serta do'a tiada henti untuk kebaikan dan kesuksesan penulis.
- Semua saudara, keluarga, terutama Mba Uus dan Mas Faiz yang sudah memberikan semangat serta mengajarkan ilmu tentang penelitian ini. Maturnuwun mba dan mas! huehehe.
- Keluarga besar PPWH yang telah mempertemukan penulis dengan orang-orang yang luar biasa hebatnya.
- Teman-teman informatika, wabil khusus kepada JeCe Squad. Terimakasih buat detik-detik akhir perkuliahan yang sangat berkesan, tanpamu aku sepi bro, see you on top semuanya!
- Kamu yang inisialnya '3' yang walaupun ngeyel tapi aku tetap padamu wkwkwk. Sehat dan bahagia selalu, bismillah segera nyusul tahun ini, aamiinn.
- Pihak BRI, terkhusus BRI Design Team dan Fareast yang telah memberikan kesempatan menimba ilmu dan mencari pengalaman sangat berharga.
- Semua orang yang telah berkenan menjadi responden untuk penelitian ini. Estu maturnuwun sanget.
- *Last but not least*, untuk Bapak Dr. Agung Fatwanto S.Si., M.Kom., yang telah sabar dan telaten dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, Terima kasih, Bapak.

## MOTTO

*"If you never try, You never know"*





## DAFTAR ISI

|                                   |      |
|-----------------------------------|------|
| HALAMAN PENGESAHAN .....          | ii   |
| SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....    | iii  |
| PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... | iv   |
| KATA PENGANTAR .....              | v    |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....         | vii  |
| MOTTO .....                       | viii |
| DAFTAR ISI .....                  | ix   |
| DAFTAR TABEL .....                | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                | xiii |
| INTISARI .....                    | xiv  |
| <i>ABSTRACT</i> .....             | xv   |
| <b>BAB I</b> .....                | 1    |
| <b>PENDAHULUAN</b> .....          | 1    |
| 1.1. Latar Balakang .....         | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah .....        | 3    |
| 1.3. Tujuan Penelitian .....      | 3    |
| 1.4. Batasan Penelitian .....     | 3    |
| 1.5. Manfaat Penelitian .....     | 4    |
| 1.6. Keaslian Penelitian.....     | 4    |
| <b>BAB II</b> .....               | 5    |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....</b>         | <b>5</b>  |
| 2.1.    Tinjauan Pustaka .....                          | 5         |
| 2.2.    Landasan Teori.....                             | 10        |
| 2.2.1. <i>Human Computer Interaction</i> .....          | 10        |
| 2.2.2. <i>Usability</i> .....                           | 11        |
| 2.2.3. <i>User Experience</i> .....                     | 13        |
| 2.2.4. <i>Usability Testing</i> .....                   | 14        |
| 2.2.5. <i>System Usability Scale (SUS)</i> .....        | 14        |
| 2.2.6. <i>User Experience Questionnaire (EUQ)</i> ..... | 15        |
| 2.2.7.    Aplikasi BRImo .....                          | 17        |
| <b>BAB III .....</b>                                    | <b>19</b> |
| <b>METODE PENELITIAN.....</b>                           | <b>19</b> |
| 3.1.    Desain Penelitian.....                          | 19        |
| 3.2.    Objek Penelitian.....                           | 20        |
| 3.3.    Variabel Penelitian .....                       | 20        |
| 3.4.    Teknik Pengumpulan Data.....                    | 20        |
| 3.5.    Populasi dan Sampel .....                       | 21        |
| 3.6.    Teknik Pengambilan Sampel.....                  | 22        |
| 3.7.    Hipotesis.....                                  | 22        |
| 3.8.    Tahapan Penelitian .....                        | 23        |
| 3.8.1.    Studi Literatur .....                         | 23        |
| 3.8.2.    Gambaran Objek .....                          | 23        |
| 3.8.3.    Perancangan Kuisisioner.....                  | 27        |
| 3.8.4.    Pengumpulan Data .....                        | 31        |
| 3.8.5.    Analisis Data .....                           | 32        |
| 3.8.6.    Penulisan Laporan.....                        | 32        |
| <b>BAB IV.....</b>                                      | <b>33</b> |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>                      | <b>33</b> |
| 4.1. Analisis Demografis Responden.....               | 33        |
| 4.1.1. Jenis Kelamin.....                             | 33        |
| 4.1.2. Pendidikan Terakhir.....                       | 34        |
| 4.1.3. Pekerjaan.....                                 | 34        |
| 4.1.4. Sistem Operasi.....                            | 35        |
| 4.1.5. Tahun Pemakaian.....                           | 36        |
| 4.1.6. Fitur yang digunakan.....                      | 36        |
| 4.2. Hasil <i>Usability</i> Aplikasi BRImo.....       | 37        |
| 4.3. Hasil <i>User Experience</i> Aplikasi BRImo..... | 38        |
| 4.4. Uji Prasyarat Kuisisioner.....                   | 41        |
| 4.4.1. Uji Validitas.....                             | 41        |
| 4.4.2. Uji Reliabilitas.....                          | 44        |
| 4.5. Uji Asumsi Klasik.....                           | 44        |
| 4.5.1. Uji Normalitas.....                            | 45        |
| 4.5.2. Uji Linearitas.....                            | 46        |
| 4.5.3. Uji Heteroskedastisitas.....                   | 47        |
| 4.6. Uji Korelasi.....                                | 48        |
| 4.6.1. Uji Regresi Linear Sederhana.....              | 48        |
| <b>BAB V.....</b>                                     | <b>53</b> |
| <b>PENUTUP.....</b>                                   | <b>53</b> |
| 5.1. Kesimpulan.....                                  | 53        |
| 5.2. Saran.....                                       | 53        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                            | <b>55</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                  | <b>57</b> |
| <b>CURRICULUM VITAE.....</b>                          | <b>71</b> |

## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka .....                                | 8  |
| Tabel 3.1 Daftar Pernyataan SUS .....                           | 28 |
| Tabel 3.2 Keterangan Skala Likert.....                          | 29 |
| Tabel 3.3 Daftar Pernyataan UEQ .....                           | 30 |
| Tabel 4.1 Keterangan Nilai <i>User Experience</i> .....         | 39 |
| Tabel 4.2 Hasil Setiap Aspek <i>User Experience</i> BRImo ..... | 39 |
| Tabel 4.3 Hasil Validitas SUS .....                             | 42 |
| Tabel 4.4 Hasil Validitas UEQ.....                              | 43 |
| Tabel 4.5 Hasil Reliabilitas Instrumen.....                     | 44 |
| Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas <i>Kolmogorov-Smirnov</i> .....  | 46 |
| Tabel 4.7 Hasil Uji Linearitas .....                            | 46 |
| Tabel 4.8 Hasil Uji Heteroskedastisitas <i>Glejser</i> .....    | 48 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Regresi Linear Sederhana.....               | 49 |
| Tabel 4.10 Interpretasi Koefisien Korelasi .....                | 50 |
| Tabel 4.11 Model Summary Regresi Linear .....                   | 51 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 3.1 Model Hipotesis .....                                      | 23 |
| Gambar 3.2 Halaman <i>OnBoarding</i> .....                            | 24 |
| Gambar 3.3 Halaman <i>Home</i> .....                                  | 24 |
| Gambar 3.4 Halaman <i>Login</i> .....                                 | 25 |
| Gambar 3.5 Halaman <i>Transfer</i> .....                              | 25 |
| Gambar 3.6 Halaman Mutasi .....                                       | 26 |
| Gambar 3.7 Halaman Dompot Digital .....                               | 26 |
| Gambar 3.8 Halaman <i>Q-RIS</i> .....                                 | 27 |
| Gambar 3.9 Halaman Semua Fitur .....                                  | 27 |
| Gambar 4.1 Grafik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin .....           | 33 |
| Gambar 4.2 Grafik Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir .....     | 34 |
| Gambar 4.3 Grafik Responden Berdasarkan Pekerjaan .....               | 35 |
| Gambar 4.4 Grafik Responden Berdasarkan Sistem Operasi .....          | 35 |
| Gambar 4.5 Grafik Responden Berdasarkan Tahun Pemakaian BRImo .....   | 36 |
| Gambar 4.6 Grafik Responden Berdasarkan Fitur yang Digunakan .....    | 37 |
| Gambar 4.7 Skor <i>Usability</i> BRImo .....                          | 38 |
| Gambar 4.8 Grafik Hasil Aspek <i>User Experience</i> BRImo .....      | 40 |
| Gambar 4.9 Grafik <i>Benchmark UEQ</i> .....                          | 41 |
| Gambar 4.10 Grafik Hasil Uji Normalitas .....                         | 45 |
| Gambar 4. 11 Grafik <i>Scatter Plot</i> Uji Heteroskedastisitas ..... | 47 |

# HUBUNGAN ANTARA *USABILITY* DENGAN *USER EXPERIENCE* PADA APLIKASI BRIMO

Taufiq Nur Rahman

NIM. 18106050003

## INTISARI

Pada era digital ini hampir semua perusahaan menggunakan aplikasi *mobile* sebagai alat utama dalam memberikan layanannya. Salah satu perusahaan perbankan terbesar di Indonesia, Bank BRI juga turut serta meluncurkan aplikasi BRImo. BRImo datang dengan tampilan yang baru dan fitur-fitur yang lebih beragam dibandingkan aplikasi sebelumnya. Dengan adanya aplikasi ini, para nasabah BRI bisa melakukan transaksi perbankan dimana saja dan kapan saja dengan mudah. Kemudahan pengguna dalam menggunakan aplikasi BRImo tidak terlepas dari peran *usability* dan *user experience*. Selain untuk mengetahui tingkat *usability* dan *user experience* aplikasi BRImo, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kedua aspek tersebut.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan 250 responden sebagai data utamanya. Dari data tersebut dilakukan analisis deskriptif terhadap *usability* menggunakan SUS dan *user experience* menggunakan UEQ. Kemudian dilakukan pengolahan data dan pengujian untuk mengetahui hubungan antara *usability* dengan *user experience*.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diperoleh hasil tingkat *usability* aplikasi BRImo sudah baik dan masuk kedalam kategori *excellent* dengan rata-rata sebesar 82,2. *User experience* BRImo juga masuk dalam kategori *good* dengan *mean* sebesar 79,1%. Sedangkan dari hasil uji regresi linear didapatkan bahwa *usability* memiliki hubungan yang sangat rendah terhadap *user experience*, yakni sebesar 0,2%.

Kata Kunci : *Usability*, *User Experience*, BRImo, *Mobile Banking*

***THE CORRELATION BETWEEN USABILITY AND USER  
EXPERIENCE ON BRIMO APPLICATION***

**Taufiq Nur Rahman  
NIM. 18106050003**

***ABSTRACT***

*In this digital era, almost all companies use mobile application as the main tools in providing their services. One of the largest banking companies in Indonesia, Bank BRI also participated to launching the BRImo application. BRImo comes with a new look and more features compared to the previous application. With this application, BRI customers can doing a banking transactions anywhere and anytime easily. The ease with which users can use the BRImo application is inseparable from the role of usability and user experience in the application. In addition to knowing the level of usability and user experience of the BRImo application, this research also aims to determine how big the relationship between the two aspects is.*

*This reseacrh use quantitative method with 250 respondents as the main data. From the data, a descriptive analysis of usability was carried out using SUS and user experience using UEQ. Then data processing and testing is carried out to determine the relationship between usability and user experience.*

*Based on the analysis that has been done, the results obtained that the usability level of the BRImo application is good and is included in the excellent category with an average of 82.2. BRImo's user experience is also in the good category with a mean of 79.1%. Meanwhile, from the results of the linear regression test, it was found that usability has a very low relationship to user experience, which is 0.2%.*

*Keyword : Usability, User Experience, BRImo, Mobile Banking*

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Teknologi Informasi (TI) adalah kebutuhan mendasar untuk mendukung kinerja suatu institusi atau organisasi, dengan adanya teknologi informasi tingkat efisiensi dan efektivitas dari proses bisnis maupun pekerjaan akan meningkat. Teknologi informasi di Indonesia semakin berkembang seiring dengan berkembangnya internet. Salah satu contoh dari berkembangnya teknologi informasi adalah munculnya aplikasi *mobile* yang memiliki tingkat mobilitas yang tinggi. Pengguna dapat dengan mudah untuk melakukan suatu transaksi maupun memperoleh informasi dari *smartphone* mereka.

Salah satu industri yang turut serta dalam membuat aplikasi *mobile* yaitu industri perbankan. *Mobile banking* merupakan salah satu aplikasi yang dapat menunjang aktivitas sehari-hari yang memungkinkan nasabah bank melakukan transaksi perbankan melalui *smartphone*. Melalui *mobile banking*, pihak perbankan berusaha memberikan layanan yang cepat, mudah, nyaman, dimana saja dan kapan saja bagi nasabah untuk melakukan transaksi keuangan dengan aman.

Salah satu bank terbesar di Indonesia, Bank BRI juga turut serta merilis aplikasi BRImo yang merupakan aplikasi baru dan menggantikan aplikasi sebelumnya yang bernama BRI mobile banking. BRImo diluncurkan secara resmi pada Februari 2019. Beberapa fitur utama BRImo adalah lihat saldo, transfer dana, lihat mutasi, serta fitur pembayaran digital.



Pada dasarnya sebuah aplikasi digunakan untuk memudahkan pengguna dalam melakukan suatu transaksi. Tetapi tidak semua pengguna yang mengoperasikan aplikasi memperoleh kemudahan. Permasalahan yang sering dirasakan oleh pengguna adalah minimnya informasi yang diberikan aplikasi, kesulitan dalam menggunakan aplikasi dan sebagainya. Pengguna akan merasakan kemudahan dan kepuasan ketika aspek *user friendly* ada dalam sebuah aplikasi.

Diantara beberapa hal yang mempengaruhi kemudahan pengguna dalam menjalankan suatu aplikasi adalah *user experience* dan *usability*. *User experience* merupakan kesan keseluruhan pengguna ketika berinteraksi dengan suatu aplikasi atau sistem. Sedangkan *usability* adalah sejauh mana sebuah produk atau aplikasi dapat digunakan pengguna untuk mencapai tujuannya dan seberapa mudah penggunaan antarmuka dari aplikasi tersebut yang dapat menghasilkan nilai kepuasan pengguna dalam menggunakan produk tersebut. (Nielsen, J., 2012).

Dari kedua aspek tersebut, penulis tertarik untuk mengukur tingkat *usability* dan *user experience* dari aplikasi BRImo. Pemilihan aplikasi BRImo tidak lepas dari nilai *review* dari para penggunanya yang tinggi di *Google Play Store* maupun *App Store* yakni sebesar 4.7 dari 5. Kurangnya penelitian terkait hubungan antara *usability* dengan *user experience* juga membuat penulis tertarik untuk meneliti hal tersebut. Pada akhirnya tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan bagaimana hubungan antara *usability* dengan *user experience*.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan diselesaikan dalam penelitian ini yaitu:

1. Belum adanya penelitian yang membahas *usability* dan *user experience* pada aplikasi BRImo.
2. Belum adanya penelitian yang spesifik menjelaskan bagaimana hubungan antara *usability* dengan *user experience*.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diatas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat *usability* dan *user experience* pada aplikasi BRImo.
2. Mengetahui hubungan antara *usability* dengan *user experience* pada aplikasi BRImo.

## 1.4. Batasan Penelitian

Agar penelitian ini lebih fokus, maka perlu adanya batasan masalah penelitian.

Adapun batasan masalah penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini menggunakan aplikasi BRImo sebagai objek penelitian.
2. Analisis *Usability* menggunakan kuisisioner SUS sedangkan *User Experience* menggunakan kuisisioner UEQ.
3. Faktor-faktor yang mempengaruhi *user experience* selain *usability* tidak

dibahas pada penelitian ini.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode yang valid dalam analisis *usability* dan *user experience* dari aplikasi BRImo sehingga bisa digunakan dengan lebih baik oleh *user*.
2. Memberikan rekomendasi perbaikan pada aplikasi BRImo untuk pengembang aplikasi terutama dalam sisi *usability*-nya.

### **1.6. Keaslian Penelitian**

Penulis berkeyakinan bahwa penelitian tentang Hubungan *Usability* dengan *User Experience* pada Aplikasi BRImo di Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga belum pernah ada maupun belum pernah dilakukan.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil analisis *usability* pada aplikasi BRImo menunjukkan nilai rata-rata sebesar 82,2. Hasil tersebut masuk ke dalam kategori *excellent*, yang berarti aplikasi BRImo memiliki tingkat *usability* yang sudah baik, namun harus ditingkatkan lagi untuk berikutnya.
2. Hasil analisis *user experience* pada aplikasi BRImo mendapatkan *mean* sebesar 1,51 dan persentase total sebesar 79,1%. Nilai tersebut merupakan nilai yang tinggi dengan kualifikasi *good* yang berarti aplikasi BRImo dapat digunakan dengan baik oleh penggunanya.
3. Berdasarkan hasil uji regresi linear didapatkan bahwa terdapat hubungan antara *usability* dengan *user experience*. Variabel *usability* memberikan kontribusi sebesar 0,2% terhadap *user experience*. Sedangkan sisanya sebesar 99,8% dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini.

#### 5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pihak BRImo dan pihak lainnya yang ingin

melakukan penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Aspek *novelty* menjadi aspek *user experience* aplikasi BRImo yang paling rendah nilainya. Oleh karena itu diharapkan kepada pengembang aplikasi BRImo lebih memperhatikan aspek tersebut dalam pengembangan selanjutnya.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan bisa menggunakan metode yang lain sebagai pembanding untuk mendapatkan nilai *usability* dan *user experience* yang lebih akurat.

## DAFTAR PUSTAKA

- A. Luthfi, T. Adinegoro, R. I. Rokhmawati, and H. Muslimah Az-Zahra, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Website E-commerce Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada Lazada.co.id, Blibli.com dan JD.id)," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- A. Setiawan and R. A. Widyanto, "Evaluasi Website Perguruan Tinggi menggunakan Metode Usability Testing," *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, vol. 3, no. 3, pp. 295–299, Oct. 2018, doi: 10.30591/jpit.v3i3.912.
- D. Kepada *et al.*, "ANALISIS PENGARUH e-SERVICE QUALITY, e-SATISFACTIONS DAN e-TRUST TERHADAP e-CUSTOMER LOYALTY PADA PENGGUNA MOBILE BANKING BRImo."
- K. R. Hadi, H. Muslimah Az-Zahra, and L. Fanani, "Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire," 2018. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- N. Khaira, H. Az-Zahra, and A. N. Rusydi, "Analisis Pengalaman Pengguna pada Aplikasi Mobile Banking dengan Metode UX Curve (Studi Kasus : BRI Mobile Banking)." [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- N. L. Putri, A. Wedayanti, N. Kadek, A. Wirdiani, I. Ketut, and A. Purnawan, "Evaluasi Aspek Usability pada Aplikasi Simalu Menggunakan Metode Usability Testing," vol. 7, no. 2.
- N. Shauma, "Analisis Pengaruh User Interface dan Usability Terhadap User Experience Pengguna Aplikasi Shopee Di Kota Medan," 2021.
- P. Insap Santosa and dan Wing Wahyu Winarno, *Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja... EVALUASI USABILITY PADA SISTEM INFORMASI PASAR KERJA MENGGUNAKAN SYSTEM USABLITY*

*SCALE.*

- R. Firmansyah AMIK BSI Bandung Jl Sekolah Internasional No and A. Bandung, "USABILITY TESTING DENGAN USE QUESTIONNAIRE PADA APLIKASI SIPOLIN PROVINSI JAWA BARAT," *JURNAL SWABUMI*, vol. 6, no. 1, 2018.
- R. Yuwono, A. Wibowo, S. Hadi Wijoyo, and R. I. Rokhmawati, "Analisis Pengalaman Pengguna Pada Aplikasi Mobile Banking di Indonesia Dengan Menggunakan Usability Testing dan User Experience Questionnaire (UEQ) (Studi pada JakOne Mobile dan BCA Mobile)," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- T. K. Situmorang, H. Muslimah Az-Zahra, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Usability Pada Aplikasi m-KantorPos dengan Menggunakan Metode Usability Testing," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- V. I. D. Arnanda K, "Analisis Usability Nagari Mobile Banking Menggunakan Metode Usability Testing dengan Use Questionnaire", [Online]. Available: <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/index>
- V. P. Sabandar and H. B. Santoso, "Evaluasi Aplikasi Media Pembelajaran Statistika Dasar Menggunakan Metode Usability Testing," *50 TEKNIKA*, vol. 7, no. 1, 2018.
- W. A. Kusuma, V. Noviasari, and G. I. Marthasari, "Analisis Usability dalam User Experience pada Sistem KRS-Online UMM menggunakan USE Questionnaire," 2016.
- W. A. Pramono, H. Muslimah Az-Zahra, and R. I. Rokhmawati, "Evaluasi Usability pada Aplikasi MyTelkomsel dengan Menggunakan Metode Usability Testing," 2019. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>