

BAB V

HASIL ANALISIS DAN REKOMENDASI

5.1. PENGUJIAN PENERIMAAN (*USABILITY TESTING*)

Langkah awal *usability testing* ini adalah memberikan kuesioner kepada responden yang sebelumnya telah mengetahui dan menggunakan dan menggunakan aplikasi OVO. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan dengan rincian 2 pernyataan untuk aspek *learnability*, 2 pertanyaan untuk aspek *memorability*, 2 pertanyaan untuk aspek *efficiency*, 2 pertanyaan untuk aspek *errors*, 2 pertanyaan untuk aspek *users's satisfaction* yang diberikan penilaian oleh 50 responden yang berada di kota Jambi.

Tabel 5.1 Rekap Nilai *Usability Testing*

No	Pertanyaan	Nilai
LEARNABILITY		
1	Apakah pengguna aplikasi mudah dipahami?	4,78
2	Apakah informasi yang anda cari dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada ?	4,48
MEMORABILITY		
3	Apakah penggunaan aplikasi mudah diingat?	4,08
4	Apakah mudah untuk kembali melakukan hal yang sama?	4,16
EFFICIENCY		
5	Apakah mudah untuk mencari informasi yang diinginkan?	4,46
6	Apakah mudah untuk berpindah pindah ke halaman?	4,3
ERRORS		
7	Apakah ada sedikit error yang ditemukan?	1,56
8	Apakah error mudah diperbaiki?	2,36
USER'S SATISFACTION		
9	Apakah aplikasi menyenangkan untuk dipergunakan?	4,7
10	Apakah user nyaman untuk menggunakan aplikasi?	4,7

5.2. ANALISIS DATA RERATA SKOR

Data yang diperoleh dari hasil penilaian responden terhadap aplikasi OVO dengan menggunakan metode *Usability Testing* yakni:

- a. Aspek *Learnability* yang mempunyai dua pertanyaan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,63 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 5 dengan kategori Sangat Mudah
- b. Aspek *Memorability* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,12 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- c. Aspek *Efficiency* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,38 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori Mudah.
- d. Aspek *Errors* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 1,96 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 2 dengan kategori Kurang Mudah
- e. Aspek *User's Satisfaction* yang mempunyai dua pernyataan yang dinilai, dengan rerata skor yakni 4,7 setelah di konversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam skala penilaian 5 dengan kategori Sangat Mudah.

Tabel 5.2 Hasil Uji Hipotesis

Hipotesis	Konstruk	Keputusan
1	<i>Learnability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 1 kategori Sangat Mudah
2	<i>Memorability</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 2 kategori Mudah

3	<i>Efficiency</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 3 kategori Mudah
4	<i>Errors</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 4 kategori Kurang Mudah
5	<i>User's Satisfaction</i> berpengaruh positif terhadap <i>Usability</i>	Hipotesis 5 kategori Sangat Mudah

5.3. HASIL ANALISIS

5.3.1. Pembahasan Hipotesis 1

Hasil pengujian variabel *Learnability* terhadap variabel *Usability* dengan rerata skor 4,63 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 5 dengan kategori sangat mudah, dengan demikian hipotesis 1 dalam penelitian ini **Sangat Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada aplikasi OVO, pengguna merasa aplikasi OVO ini sangat mudah dipahami dan informasi dapat ditemukan berdasarkan menu yang ada.

5.3.2. Pembahasan Hipotesis 2

Hasil pengujian variabel *Memorability* terhadap variabel *Usability* dengan rerata skor yakni 4,12 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 2 dalam penelitian ini **Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada aplikasi OVO, pengguna merasa aplikasi OVO ini mudah dalam mengingat cara penggunaan aplikasi dan mudah dalam melaksanakan tugas yang sama tanpa merasa kesulitan.

5.3.3. Pembahasan Hipotesis 3

Hasil pengujian variabel *Efficiency* terhadap variabel *Usability* dengan rerata skor yakni 4,68 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 4 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 3 dalam penelitian ini **Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada aplikasi OVO, pengguna merasa aplikasi OVO ini mudah untuk mencari informasi yang diinginkan, dan mudah untuk berpindah pindah menu/halaman.

5.3.4. Pembahasan Hipotesis 4

Hasil pengujian variabel *Errors* terhadap variabel *Usability* dengan rerata skor yakni 1,96 setelah dikonversi ke dalam skala 5 maka termasuk ke dalam Skala penilaian 2 dengan kategori kurang mudah, dengan demikian hipotesis 4 dalam penelitian ini **Kurang Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada aplikasi OVO, pengguna merasa aplikasi OVO ini terkadang terjadi kesalahan dalam transaksi.

5.3.5. Pembahasan Hipotesis 5

Hasil pengujian variabel *User's Satisfaction* terhadap variabel *Usability* dengan rerata skor yakni 4,7 setelah di konversi ke dalam skala 5 maka termasuk

ke dalam skala penilaian 5 dengan kategori mudah, dengan demikian hipotesis 5 pada penelitian ini **Sangat Mudah**.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis pada aplikasi OVO, pengguna merasa aplikasi OVO ini menyenangkan untuk digunakan dan nyaman dipergunakan.

5.4. REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian mengenai evaluasi *usability* pada aplikasi OVO, ditemukan beberapa aspek yang perlu diperbaiki untuk meningkatkan kualitas terutama pada aspek *usability*. Dilihat dari data yang sudah diolah aspek *errors* memiliki nilai yang paling kecil diantara kelima aspek *usability*, yang dimana aspek *errors* masuk ke dalam kategori cukup mudah, hal ini menyebabkan pengguna mengeluhkan kesalahan pada aspek *errors*, dimana pada fitur transfer yang ada pada aplikasi OVO terkadang mengalami gagal saat pengguna ingin transaksi kirim uang, dengan demikian penulis merekomendasikan kepada pihak OVO agar lebih ditingkatkan lagi kualitas fitur layanan pada OVO, terlebih layanan transfer.