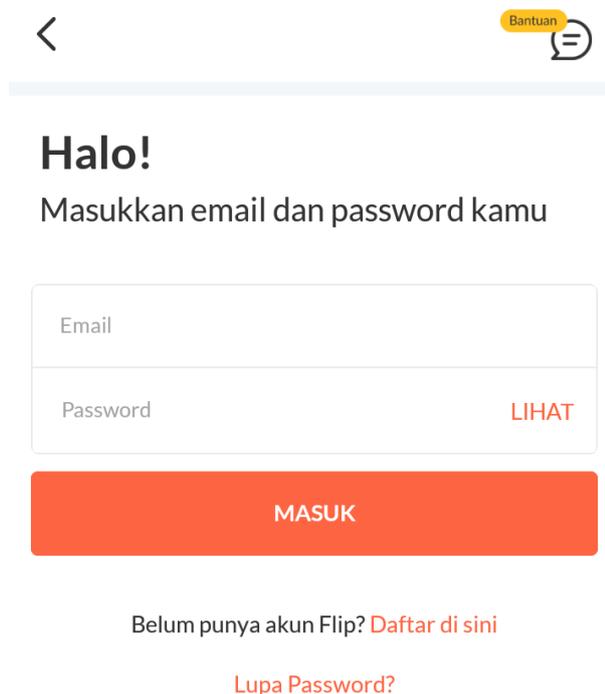


BAB V

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

5.1 GAMBARAN UMUM APLIKASI FLIP

Aplikasi Flip adalah layanan keuangan digital yang menyediakan jasa transfer dana antar bank tanpa biaya administrasi yang dapat diakses melalui smartphone android/iOS ataupun website. Selain mentransfer dana antar bank, Flip juga memiliki fitur lain seperti beli pulsa, isi paket data, listrik PLN dan *refund*.



< Bantuan

Halo!
Masukkan email dan password kamu

Email

Password [LIHAT](#)

MASUK

Belum punya akun Flip? [Daftar di sini](#)

[Lupa Password?](#)

Gambar 5.1 Tampilan Halaman Login Aplikasi Flip



Gambar 5.2 Tampilan Halaman Beranda Aplikasi Flip

Penjelasan menu aplikasi Flip antara lain :

1. Semua pengguna aplikasi Flip akan mendapatkan notifikasi SMS kode verifikasi nomor Handphone atau kode OTP yang digunakan saat ingin melakukan *login*.
2. Menu beranda atau *Dashboard* Flip adalah menu yang menampilkan seluruh layanan yang disajikan pada Aplikasi Flip yaitu menampilkan kirim uang gratis, Flip Globe, Pulsa dan Paket Data, *Refund*, listrik PLN, dan Transaksi.
3. Menu kirim uang gratis adalah menu yang menampilkan informasi pengiriman uang dari aplikasi Flip ke Rekening Bank tujuan secara

rinci mulai dari Nomor rekening penerima, Nama penerima, Nominal yang akan di kirimkan, dan Berita transfer.

4. Menu Atur Saldo adalah menu yang menampilkan informasi *top-up* saldo Flip. Saldo Flip bisa digunakan untuk transaksi kirim uang atau pembelian pulsa dan paket data, listrik PLN.
5. Menu Flip Globe adalah menu layanan pengiriman uang ke luar negeri dari Flip. Prosesnya ada yang *realtime* atau akan sampai di hari yang sama. Untuk pengiriman dana ke rekening di luar negeri Flip memberlakukan sejumlah biaya tertentu.
6. Menu Pulsa dan Paket Data adalah menu yang menampilkan informasi nomor handphone yang dituju dan nominal transaksi pulsa atau paket data yang dipilih dan transaksi dapat dilakukan menggunakan saldo Flip atau melalui transfer salah satu bank yang tersedia di aplikasi Flip.
7. Menu *Refund* adalah proses pengembalian dana yang sudah dikirim ke Flip kembali ke rekening pengirim dana. Umumnya *refund* diajukan karena pengguna membatalkan transaksi atau adanya kesalahan transfer ke Flip. *Refund* tidak dapat diproses jika transaksi sudah berhasil.
8. Menu Listrik PLN adalah menu yang menampilkan nomor meter atau nomor pelanggan dan nominal pulsa listrik Prabayar yang hendak dibeli.
9. Menu Transaksi adalah menu yang menampilkan catatan transaksi yang masih dalam proses dan yang sudah selesai diproses.

5.2 GAMBARAN UMUM RESPONDEN

Responden dalam penelitian ini adalah masyarakat Jambi yang menggunakan aplikasi Flip. Jumlah responden yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini sebanyak 100 responden. Pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner penelitian melalui *google form*. Adapun profil responden yang berpartisipasi dalam penelitian ini sebagai berikut :

5.2.1 Umur

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Pada Tabel berikut ini merupakan data responden berdasarkan umur responden, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.1 Data Responden Berdasarkan Umur

No.	Umur	Responden	Persentase
1.	< 20 Tahun	31 Responden	31 %
2.	21 – 30 Tahun	67 Responden	67%
3.	31 – 40 Tahun	2 Responden	2%
4.	> 41 Tahun	0 Responden	-%
Total Keseluruhan		100 Responden	100%

5.2.2 Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Tabel berikut ini merupakan data responden berdasarkan jenis kelamin responden, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.2 Data Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Responden	Persentase
1.	Laki – laki	17 Responden	17%
2.	Perempuan	83 Responden	83%
Total Keseluruhan		100 Responden	100%

5.2.3 Responden Berdasarkan Pekerjaan

Dari hasil pengumpulan dan pengolahan data kuesioner dengan jumlah responden sebanyak 100 orang. Tabel berikut ini merupakan data responden berdasarkan pekerjaan responden, dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 5.3 Data Responden Berdasarkan Pekerjaan

No.	Pekerjaan	Responden	Persentase
1.	Pelajar/Mahasiswa/i	83 Responden	83%
2.	Wiraswasta/Wirusaha	1 Responden	1%
3.	Pegawai Negeri	2 Responden	2%
4.	Pegawai Swasta	7 Responden	7%
5.	Lainnya	7 Responden	7%
Total Keseluruhan		100 Responden	100%

5.3 UJI INSTRUMEN

5.3.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui kemampuan dari 30 pertanyaan yang sudah diajukan kepada responden apakah valid atau tidaknya suatu kuesioner. Data yang telah dikumpulkan kemudian dihitung tiap atribut dengan menghitung rata-rata (r hitung) dari *Skala Likert* menggunakan *tools* SPSS.

Diketahui bahwa mencari r tabel pada tabel *statistic* yaitu $Df = (N - 2)$. Jumlah N pada penelitian ini sebanyak 100 sehingga $Df = (100 - 2)$

didapatkan bahwa sig 0.1 pada r tabel sebesar 0.1654 dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 5.4 Nilai Koefisien Korelasi (r)

Df = (N-2)	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0005
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
85	0.1775	0.2108	0.2491	0.2748	0.3468
86	0.1765	0.2096	0.2477	0.2732	0.3449
87	0.1755	0.2084	0.2463	0.2717	0.3430
88	0.1745	0.2072	0.2449	0.2702	0.3412
89	0.1735	0.2061	0.2435	0.2687	0.3393
90	0.1726	0.2050	0.2422	0.2673	0.3375
91	0.1716	0.2039	0.2409	0.2659	0.3358
92	0.1707	0.2028	0.2396	0.2645	0.3341
93	0.1698	0.2017	0.2384	0.2631	0.3323
94	0.1689	0.2006	0.2371	0.2617	0.3307
95	0.1680	0.1996	0.2359	0.2604	0.3290
96	0.1671	0.1986	0.2347	0.2591	0.3274
97	0.1663	0.1975	0.2335	0.2578	0.3258
98	0.1654	0.1966	0.2324	0.2565	0.3242
99	0.1646	0.1956	0.2312	0.2552	0.3226
100	0.1638	0.1946	0.2301	0.2540	0.3211

Nilai rata-rata (r hitung) yang dihasilkan pada tiap atribut akan dibandingkan dengan nilai r tabel 0.1654. jika nilai rata-rata item dibawah nilai r tabel, maka item tersebut tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk tahap berikutnya. Sebaliknya, jika nilai rata-rata item diatas nilai r tabel, maka item tersebut dapat digunakan untuk melakukan uji reliabilitas.

Uji validitas untuk menguji masing-masing variabel yaitu *Usefulness* (U), *Ease Of Use* (ES), *Ease Of Learning* (EL), dan *Satisfaction* (S) dengan menggunakan SPSS. Jika hasil perhitungan dari masing-masing variabel menghasilkan r hitung > r tabel maka dapat

dikatakan data yang didapat valid, jika nilai rata-rata item diatas nilai r tabel, maka item tersebut dapat digunakan untuk melakukan uji reliabilitas. Sedangkan bila r hitung < r tabel maka data yang didapat tidak valid dan tidak dapat digunakan untuk tahap berikutnya.

Dari nilai r tabel pada tabel r *statistic*, didapatkan $DF = 100 - 2 = 98$ dengan tingkat signifikan 0.1, jadi nilai r dari tabel r *statistic* didapatkan sebesar 0,1654 (0.165). Pada uji validitas yang dilakukan dapat dilihat pada kolom korelasi, diketahui bahwa semua nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel, artinya semua indikator pada kuesioner dinyatakan valid. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil lengkap dari uji validitas pada tabel 5.5 rangkuman uji validitas.

Tabel 5.5 Rangkuman Uji Validitas

No.	Variabel	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	<i>Usefulness</i>			
	U1	0.748	0.165	Valid
	U2	0.744	0.165	Valid
	U3	0.781	0.165	Valid
	U4	0.734	0.165	Valid
	U5	0.646	0.165	Valid
	U6	0.555	0.165	Valid
	U7	0.760	0.165	Valid
	U8	0.642	0.165	Valid
	U Total	1	0.165	Valid
2.	<i>Ease Of Use</i>			
	ES1	0.650	0.165	Valid
	ES2	0.697	0.165	Valid
	ES3	0.635	0.165	Valid
	ES4	0.730	0.165	Valid
	ES5	0.666	0.165	Valid
	ES6	0.682	0.165	Valid

	ES7	0.741	0.165	Valid
	ES8	0.701	0.165	Valid
	ES9	0.658	0.165	Valid
	ES10	0.756	0.165	Valid
	ES11	0.674	0.165	Valid
	ES Total	1	0.165	Valid
3.	<i>Ease Of Learning</i>			
	EL1	0.769	0.165	Valid
	EL2	0.834	0.165	Valid
	EL3	0.797	0.165	Valid
	EL4	0.836	0.165	Valid
	EL Total	1	0.165	Valid
4.	<i>Satisfaction</i>			
	S1	0.693	0.165	Valid
	S2	0.754	0.165	Valid
	S3	0.705	0.165	Valid
	S4	0.705	0.165	Valid
	S5	0.717	0.165	Valid
	S6	0.740	0.165	Valid
	S7	0.689	0.165	Valid
S Total	1	0.165	Valid	

Pada tabel 5.4 diatas terlihat bahwa seluruh indikator variabel yang diukur memiliki nilai > 0.165 maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator variabel dalam penelitian ini memiliki nilai yang valid.

5.3.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah tahapan untuk mengetahui seberapa dapat dipercaya jawaban dari responden. Instrument yang di uji merupakan hasil dari uji validitas yang menghasilkan pernyataan-pernyataan yang valid atau nilai r hitung diatas nilai r tabel (0.165)

Dasar pengambilan keputusan dilakukan dengan *test-retest* yang dimana jika nilai alpha > nilai r tabel maka data kuesioner dinyatakan reliabel atau konsisten, dan sebaliknya jika nilai alpha < nilai r tabel maka data kuesioner tidak reliabel atau tidak konsisten dengan nilai r tabel dengan taraf signifikan 10%. Data r tabel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 100 sehingga $Df = (100 - 2)$ didapat bahwa sig 0.1 pada r tabel sebesar 0.165. Untuk lebih jelasnya, hasil keseluruhan dari uji reliabilitas yang di olah menggunakan SPSS pada masing-masing indikator dapat dilihat pada tabel 5.6.

Tabel 5.6 Rangkuman Hasil Uji Reliabilitas

No.	Variabel	Nilai Alpha Croanbach's	Keterangan
1.	<i>Usefulness (X1)</i>	0.852 > 0.1654	Reliabel
2.	<i>Ease Of Use (X2)</i>	0.888 > 0.1654	Reliabel
3.	<i>Ease Of Learning (X3)</i>	0.824 > 0.1654	Reliabel
4.	<i>Satisfaction (X4)</i>	0.839 > 0.1654	Reliabel

5.4 UJI ASUMSI

5.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas adalah pengujian tentang kenormalan distribusi data Uji Normalitas merupakan sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Setelah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas maka selanjutnya dilakukan uji normalitas.

Uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov adalah pengujian normalitas yang banyak dipakai, terutama setelah adanya

banyak program *statistic* yang beredar. Kelebihan dari uji ini adalah sederhana dan tidak menimbulkan perbedaan persepsi di antara satu pengamat dan pengamat yang lain, yang sering terjadi pada uji normalitas menggunakan grafik. Jika signifikansi < 0.05 artinya data tersebut tidak normal, dan jika signifikansi > 0.05 artinya data tersebut terdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang telah dilakukan oleh penulis.

Tabel 5.7 Output Hasil Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		100
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.75057706
Most Extreme Differences	Absolute	.075
	Positive	.074
	Negative	-.075
Test Statistic		.075
Asymp. Sig. (2-tailed)		.181 ^c

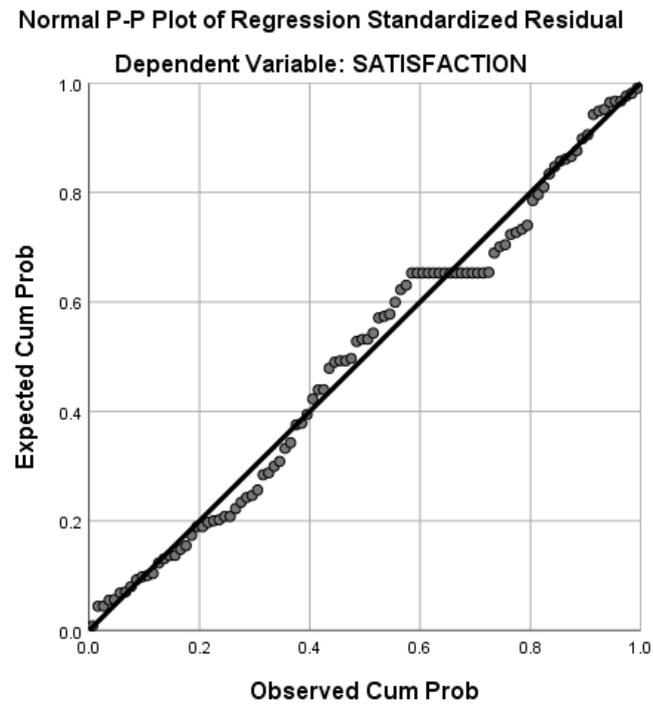
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan tabel 5.7 hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,181 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Oleh karena itu berdasarkan uji normalitas, analisis regresi layak digunakan.

Adapun untuk grafik Normal P-P Plot adalah sebagai berikut:



Gambar 5.3 Grafik Normal P-P Plot Uji Normalitas

Berdasarkan gambar 5.3 Grafik Normal P-P Plot terlihat bahwa titik-titik menyebar disekitar garis dan mengikuti arah garis diagonal, maka data terdistribusi dengan normal dan model regresi telah memenuhi asumsi normalitas.

5.4.2 Uji Multikolinearitas

Uji *multikolinearitas* adalah bagian dari uji asumsi klasik dalam analisis regresi linear berganda. Uji *multikolinearitas* bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi *interkorelasi* (hubungan yang kuat) antar variabel independent.

Uji *multikolinearitas* yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melihat nilai *Tolerance* dan VIF (*variance inflation factor*) pada model regresi. Metode pengambilan keputusan yaitu jika semakin kecil nilai *tolerance* dan semakin besar nilai VIF maka semakin mendekati terjadinya masalah *multikolinearitas*. Jika nilai *tolerance* lebih dari $> 0,10$ maka tidak terjadi *multikolinearitas* dan nilai VIF kurang dari < 10 maka tidak terjadi *multikolinearitas*. Hasil dari *multikolinearitas* dengan menggunakan aplikasi SPSS didapatkan bahwa nilai dari *Tolerance* dan VIF memenuhi syarat. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil lengkap dari uji *multikolinearitas* pada tabel 5.8 rangkuman uji *multikolinearitas*.

Tabel 5.8 Rangkuman Uji *Multikolinearitas*

Variabel	<i>Tolerance</i>	<i>VIF (Variant Inflation Factor)</i>	Keterangan
<i>Usefulness (X1)</i>	0.472 > 0.10	2.119 < 10	Tidak Terjadi <i>Multikolinearitas</i>
<i>Ease Of Use (X2)</i>	0.378 > 0.10	2.647 < 10	Tidak Terjadi <i>Multikolinearitas</i>
<i>Ease Of Learning (X3)</i>	0.517 > 0.10	1.933 < 10	Tidak Terjadi <i>Multikolinearitas</i>

Dari tabel 5.8 diatas dapat diketahui bahwa nilai *Tolerance* dari ke tiga variabel independen > 0.10 dan nilai VIF < 10 jadi dapat disimpulkan bahwa tidak terjadi masalah *multikolinearitas* pada model regresi. Tujuan dari *Multikolinearitas* untuk menguji apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas.

5.4.3 Uji Linearitas

Uji linearitas berfungsi untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Metode pengambilan keputusan untuk uji linearitas yaitu signifikansi pada $linearity > 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat, dan jika signifikansi pada $linearity < 0,05$ maka tidak terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berikut ini hasil lengkap dari uji linearitas dengan menggunakan aplikasi SPSS dapat dilihat pada tabel 5.9.

Tabel 5.9 Rangkuman Uji Linearitas

Variabel	Signifikan	Keterangan
<i>Usefulness</i> terhadap <i>Satisfaction</i>	0.187 > 0.05	Terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (<i>Usefulness</i>) dan variabel terikat (<i>Satisfaction</i>)
<i>Ease Of Use</i> terhadap <i>Satisfaction</i>	0.151 > 0.05	Terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (<i>Ease Of use</i>) dan variabel terikat (<i>Satisfaction</i>)
<i>Ease Of Learning</i> terhadap <i>Satisfaction</i>	0.735 > 0.05	Terdapat hubungan yang linear antara variabel bebas (<i>Ease Of Learning</i>) dan variabel terikat (<i>Satisfaction</i>)

5.5 UJI F DAN UJI T

5.5.1 Uji F

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen. Uji F

bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh simultan (bersama-sama) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel (Y).

Dengan Ketentuan:

1. Jika nilai signifikan < 0.1 atau $F \text{ hitung} > F \text{ tabel}$, maka terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.
2. Jika nilai signifikan > 0.1 atau $F \text{ hitung} < F \text{ tabel}$, maka tidak terdapat pengaruh variabel X secara simultan terhadap variabel Y.

Tabel 5.10 Tabel F

df	1	2	3	4	5	6	7	8	9
97	3.94	3.09	2.70	2.47	2.31	2.19	2.11	2.04	1.98
98	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98
99	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.98
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97

$$F \text{ tabel} = F(K; n-K) = F(3; 100-3) = F(3; 97) = 2.70$$

Berikut ini hasil *output* Uji F dengan menggunakan SPSS pada Tabel 5.11.

Tabel 5.11 Output Uji F

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	611.373	3	203.791	64.485	.000 ^b
	Residual	303.387	96	3.160		
	Total	914.760	99			

a. Dependent Variable: SATISFACTION

b. Predictors: (Constant), EASE OF LEARNING, USEFULNESS, EASE OF USE

Dari hasil *output* diatas dapat diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Usefulness* (X1), *Ease Of Use* (X2), *Ease Of Learning* (X3) secara simultan terhadap variabel *Satisfaction* (Y) sebesar $0.000 < 0.1$ dan nilai F hitung sebesar $64.485 > f$ tabel 2.70, sehingga dapat disimpulkan bahwa secara simultan variabel *usefulness*, *ease of use*, dan *ease of learning* berpengaruh secara simultan terhadap variabel *satisfaction*.

Berikut rangkuman dari uji T dapat dilihat pada tabel 5.12.

Tabel 5.12 Rangkuman Uji F

No.	Variabel	F	Sig.	Keterangan
1.	<i>Usefulness</i> (X1), <i>Ease Of Use</i> (X2), <i>Ease Of Learning</i> (X3) secara terhadap <i>Satisfaction</i> (Y)	$64.485 > 2.70$	$0.000 < 0.1$	Variabel <i>Usefulness</i> (X1), <i>Ease Of Use</i> (X2), <i>Ease Of Learning</i> (X3) berpengaruh secara simultan terhadap variabel <i>Satisfaction</i> (Y) berpengaruh

5.5.2 Uji T

Uji T bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh *parsial* (sendiri) yang diberikan variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y).

Dengan ketentuan :

1. Jika nilai sig < 0.1 , atau $T_{hitung} > T_{tabel}$ maka terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.
2. Jika nilai sig > 0.1 , atau $T_{hitung} < T_{tabel}$ maka tidak terdapat pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

Tabel 5.13 Tabel t

d.f	t _{0.10}	t _{0.05}	t _{0.025}	t _{0.01}	t _{0.005}
96	1.292	1.664	1.988	2.372	2.636
97	1.292	1.664	1.988	2.371	2.635
98	1.292	1.664	1.987	2.371	2.635
99	1.292	1.664	1.987	2.370	2.634
100	1.292	1.664	1.987	2.370	2.633

$$T_{tabel} = t(\alpha/2; n-K-1) = t(0,05; 100-3-1) = t(0,05; 96) = 1.664$$

Tabel 5.14 Output Uji T

		Coefficients ^a				
		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	T	Sig.
1	(Constant)	2.230	1.570		1.421	.159
	USEFULNESS	.431	.075	.490	5.724	.000
	EASE OF USE	.206	.061	.322	3.366	.001
	EASE OF LEARNING	.137	.124	.090	1.106	.271

a. Dependent Variable: SATISFACTION

Pengujian hipotesis H1, H2 dan H3 dengan uji T

1. Pengujian H1

Diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Usefulness* (X1) terhadap *Satisfaction* (Y) adalah sebesar $0.000 < 0.10$ dan nilai $T_{hitung} 5.724 > 1.664$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H1 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel *Usefulness* (X1) terhadap variabel *Satisfaction* (Y).

2. Pengujian H2

Diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Ease Of Use* (X2) terhadap *Satisfaction* (Y) adalah sebesar $0.001 < 0.10$ dan nilai T_{hitung} $3.366 > 1.664$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H2 diterima yang berarti terdapat pengaruh antara variabel *Ease Of Use* (X2) terhadap variabel *Satisfaction* (Y).

3. Pengujian H3

Diketahui nilai signifikan untuk pengaruh *Ease Of Learning* (X3) terhadap *Satisfaction* (Y) adalah sebesar $0.271 > 0.10$ dan nilai T_{hitung} $1.106 < 1.664$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H3 ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh antara variabel *Ease Of Learning* (X3) terhadap variabel *Satisfaction* (Y).

Berikut rangkuman dari uji T dapat dilihat pada tabel 5.15.

Tabel 5.15 Rangkuman Hasil Uji T

No.	Variabel	T	Sig.	Hasil Uji T
1.	<i>Usefulness</i> (X1)	$5.724 > 1.664$	$0.000 < 0.10$	Variabel <i>Usefulness</i> (X1) berpengaruh terhadap variabel <i>Satisfaction</i> (Y)
2.	<i>Ease Of Use</i> (X2)	$3.366 > 1.664$	$0.001 < 0.10$	Variabel <i>Ease Of Use</i> (X2) berpengaruh terhadap variabel <i>Satisfaction</i> (Y)
3.	<i>Ease Of Learning</i> (X3)	$1.106 < 1.664$	$0.271 > 0.10$	Variabel <i>Ease Of Learning</i> (X3) tidak berpengaruh terhadap variabel <i>Satisfaction</i> (Y)

5.6 PEMBAHASAN HIPOTESIS

1. Hubungan kegunaan terhadap kepuasan pengguna pengguna

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa kegunaan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kegunaan yang disediakan oleh aplikasi Flip maka akan meningkatkan kepuasan pengguna. Upaya yang dapat dilakukan oleh pihak Flip untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pengguna adalah dengan memperhatikan dan meningkatkan segi kegunaan seperti memberikan respon yang cepat, menambah pilihan bank dan memberikan informasi jam operasional pada halaman utama aplikasi, serta menyusun daftar bank transfer secara alfabetis.

2. Hubungan kemudahan penggunaan terhadap kepuasan pengguna

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa kemudahan penggunaan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kegunaan yang disediakan oleh aplikasi Flip maka akan meningkatkan kepuasan pengguna. Upaya yang dapat dilakukan oleh pihak Flip untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pengguna adalah dengan memperhatikan dan meningkatkan segi kemudahan penggunaan seperti membuat tata cara kerja fitur Kirim Uang Gratis agar pengguna tidak keliru membedakan bank tujuan penerima dan bank tujuan pengirim serta

memberikan instruksi dan tahapan untuk melakukan transfer pembayaran ke rekening PT Fliptech Lentera.

3. Hubungan kemudahan mempelajari terhadap kepuasan pengguna

Berdasarkan hasil uji hipotesis diketahui bahwa kemudahan mempelajari tidak berpengaruh terhadap kepuasan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa semakin baik kegunaan yang disediakan oleh aplikasi Flip maka akan meningkatkan kepuasan pengguna. Upaya yang dapat dilakukan oleh pihak Flip untuk dapat mempertahankan dan meningkatkan kepuasan pengguna adalah dengan memperhatikan dan meningkatkan segi kemudahan mempelajari seperti tampilan aplikasi yang lebih *user friendly* sehingga pengguna khususnya pengguna baru tidak mengalami kesulitan saat pertama kali menggunakan aplikasi.

5.7 UJI USABILITY

Pada kuesioner USE terdapat 4 parameter yaitu *Usefulness*, *Ease Of Use*, *Ease Of Learning* dan *Satisfaction*. Setiap parameter memiliki pernyataan yang berbeda-beda sejumlah 30 pertanyaan dari seluruh parameter. *Usefulness* memiliki 8 pernyataan, *Ease Of Use* memiliki 11 pernyataan, *Ease Of Learning* memiliki 4 pernyataan dan *Satisfaction* memiliki 7 pernyataan. Setiap pernyataan diwakilkan oleh *skala likert* dengan pengukuran menggunakan angka yaitu 1 (sangat tidak setuju) sampai 4 (sangat setuju).

Pada tabel dibawah ini merupakan hasil dari pengujian *usability* yang dilakukan. Pengujian dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada responden yang mana nantinya hasil akan dihitung per variabel dengan menggunakan persamaan, berikut rumus mencari nilai *usability*:

$$Usability = ((SUM / (count * skala likert) * 100)$$

Keterangan :

Sum = Total jumlah poin responden pada kuesioner

Count = (Jumlah responden x banyak pernyataan)

Skala likert = 4 poin

1. Nilai perhitungan *usability* terhadap *usefulness*

$$Usability = ((SUM / Count * Skala Likert) * 100)$$

$$Usability = ((2778 / 100 * 8 * 4) * 100) = 86,81\%$$

2. Nilai perhitungan *usability* terhadap *ease of use*

$$Usability = ((SUM / Count * Skala Likert) * 100)$$

$$Usability = ((3743 / 100 * 11 * 4) * 100) = 85,06\%$$

3. Nilai perhitungan *usability* terhadap *ease of learning*

$$Usability = ((SUM / Count * Skala Likert) * 100)$$

$$Usability = ((1377 / 100 * 4 * 4) * 100) = 86,06\%$$

4. Nilai perhitungan *usability* terhadap *satisfaction*

$$Usability = ((SUM / Count * Skala Likert) * 100)$$

$$Usability = ((2382 / 100 * 7 * 4) * 100) = 85,07\%$$

Tabel 5.16 Rangkuman Hasil Nilai Usability

No.	Variabel	Nilai Usability
1.	<i>Usefulness</i>	86,81%
2.	<i>Ease Of Use</i>	85,06%
3.	<i>Ease Of Learning</i>	86,06%
4.	<i>Satisfaction</i>	85,07%

Untuk menghitung nilai rata – rata *usability* pada setiap parameter, dapat menggunakan persamaan sebagai berikut :

$$\text{Rata – rata} = \text{Usability} / 100 \times \text{Skala Likert}$$

Keterangan :

Usability = Hasil nilai *Usability*

100 = Jumlah responden

Skala likert = 4 poin

1. Nilai rata rata *usability* pada *usefulness*

$$\text{Rata – rata} = \text{Usability} / 100 \times \text{Skala Likert}$$

$$\text{Rata – rata} = 86,81 / 100 \times 4 = 3,47$$

2. Rata – rata = *Ease Of Use* / 100 x *Skala Likert*

$$\text{Rata – rata} = 85,06 / 100 \times 4 = 3,40$$

3. Rata – rata = *Ease Of Learning* / 100 x *Skala Likert*

$$\text{Rata – rata} = 86,06 / 100 \times 4 = 3,44$$

4. Rata – rata = *Satisfaction* / 100 x *Skala Likert*

$$\text{Rata – rata} = 85,07 / 100 \times 4 = 3,40$$

Tabel 5.17 Nilai Rata – rata Usability

No.	Variabel	Nilai Rata – rata Usability
1.	<i>Usefulness</i>	3,47
2.	<i>Ease Of Use</i>	3,40
3.	<i>Ease Of Learning</i>	3,44
4.	<i>Satisfaction</i>	3,40

Maka dapat disimpulkan bahwa nilai *usability* pada variabel *usefulness* bernilai 86,81% dengan nilai rata – rata *usability* yaitu 3,47. Nilai *usability* variabel *ease of use* bernilai 85,06% dengan nilai rata – rata *usability* 3,40. Nilai *usability* variabel *ease of learning* bernilai 86,06% dengan nilai rata – rata *usability* 3,44. Nilai *usability* variabel *satisfaction* bernilai 85,07% dengan nilai rata – rata *usability* 3,40. Maka nilai yang tertinggi terdapat pada variabel *usefulness* yaitu dimana variabel ini sangat berpengaruh terhadap aplikasi Flip.