

EVALUASI APLIKASI E-TICKETING TIX ID DENGAN MENGGUNAKAN METODE *USABILITY TESTING*

EVALUATION OF TIX ID E-TICKETING APPLICATION USING USABILITY TESTING METHOD

Bagus Rizky Prasetyo¹⁾, Izzah Tazkiyah²⁾, Ainun Rizkyani Fadillah³⁾,
Ruben Coda Sofiq Indonesiawan⁴⁾, Muhammad Alroy⁵⁾

E-mail : ¹⁾19082010062@student.upnjatim.ac.id, ²⁾19082010002@student.upnjatim.ac.id,
³⁾19082010008@student.upnjatim.ac.id,
⁴⁾19082010013@student.upnjatim.ac.id, ⁵⁾19082010025@student.upnjatim.ac.id

^{1,2,3,4} Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Teknologi informasi yang ada sekarang semakin menjadi kebutuhan bagi masyarakat dalam memenuhi kehidupannya agar lebih praktis dan modern. E-ticketing merupakan salah satu bentuk penerapan dari adanya teknologi informasi yang dibarengi dengan layanan jasa dalam membantu masyarakat mendapatkan tiket secara mudah, cepat, dan praktis. Diantaranya terdapat TIX ID yang menjadi aplikasi e-ticketing populer bagi masyarakat untuk memperoleh tiket bioskop tanpa harus antre panjang di loket. Sebagai aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat tentunya diperlukan pengukuran terkait dengan tanggapan dari pengguna mengenai penggunaan TIX ID apakah sudah sesuai dengan pencapaian tujuan mereka. Penelitian ini menggunakan metode Usability Testing yang pengambilan datanya dilakukan menggunakan kuesioner. Penelitian akan mengukur 5 aspek penting, diantaranya learnability, memorability, efficiency, errors, dan satisfaction. Penelitian merumuskan suatu hipotesis bahwa aspek learnability, memorability, efficiency, dan error secara bersama-sama memiliki pengaruh yang positif terhadap aspek satisfaction. Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan jawaban terhadap hipotesis dan juga pandangan bagi pengembangan aplikasi TIX ID di masa depan.

Kata kunci: *pengujian usabilitas, e-ticketing, tix id.*

Abstract

Information technology that exists today is increasingly becoming a necessity for people to fulfill their lives to be more practical and modern. E-ticketing is a form of application of information technology coupled with services in helping people get tickets easily, quickly, and practically. Among them is TIX ID, which is a popular e-ticketing application for the public to get cinema tickets without having to queue long at the counter. As an application that is widely used by the community, of course, measurements are needed related to responses from users regarding the use of TIX ID whether it is in accordance with the achievement of their goals. This study uses the Usability Testing method which data collection is carried out using a questionnaire. The study will measure 5 important aspects, including learnability, memorability, efficiency, errors, and satisfaction. The research formulates a hypothesis that aspects of learnability, memorability, efficiency, and error together have a positive influence on aspects of satisfaction. The results of this study are expected to be able to provide answers to hypotheses and also views for the development of TIX ID applications in the future.

Keywords: *usability testing, e-ticketing, tix id.*

1. PENDAHULUAN

Salah satu objek yang mendapatkan perubahan dari adanya perkembangan teknologi informasi adalah bioskop. Bioskop merupakan tempat di mana masyarakat akan dapat menikmati sebuah film yang dilengkapi dengan efek suara yang lebih besar dan jelas, penerangan yang baik, tempat duduk yang nyaman, serta disediakan makanan ataupun minuman sebagai pelengkap saat menonton. Selain itu, bioskop juga merupakan tempat bagi para produser untuk memasarkan film garapannya pertama kali kepada masyarakat luas baik mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa sehingga film yang ada di bioskop ini selalu terbaru dan memiliki kualitas film yang semakin bagus dari waktu ke waktu [1]. Munculnya teknologi informasi memberikan perubahan pada tingkah laku masyarakat menjadi lebih praktis dan modern. Modernisasi masyarakat ditandai dengan adanya proses alterasi atau perubahan pada masyarakat dari berbagai aspek sehingga terdapat hal-hal yang akan memudahkan pekerjaan mereka [2].

TIX ID adalah contoh penerapan dari perkembangan teknologi informasi yang memanfaatkan adanya bioskop. TIX ID dikenal sebagai aplikasi yang menyediakan layanan jasa bagi masyarakat agar dapat melakukan transaksi pembelian tiket bioskop secara *online*. TIX ID memanfaatkan adanya *e-ticketing* yang akan memangkas waktu antri masyarakat di loket bioskop hanya dengan menggunakan *device* dan jaringan internet sehingga masyarakat akan dapat memiliki sebuah tiket film sebagai syarat ditontonnya film di bioskop. Aplikasi yang dirilis oleh PT Nusantara Elang Sejahtera pada tahun 2018 lalu ini memudahkan pengguna untuk dapat memilih film yang akan ditonton disertai dengan jam tayangnya, menentukan lokasi bioskop dan tempat duduk, serta memiliki kemudahan dalam melakukan pembayaran yakni dengan memanfaatkan adanya *financial technology* yang juga banyak digunakan oleh masyarakat sekarang.

Adanya kemudahan dalam memperoleh informasi yang diberikan oleh aplikasi TIX ID ini perlu dilakukannya evaluasi dalam bentuk pengukuran melalui pengalaman langsung dari pengguna TIX ID. Pengukuran akan melibatkan kemudahan, keefektifan, keefisienan, dan kenyamanan pengguna yang nantinya menjadi tolok ukur penerimaan aplikasi TIX ID apakah aplikasi ini sukses atau mempunyai potensi kegagalan dalam pengimplementasiannya. Aspek kemudahan akan melibatkan mudahnya pengguna dalam menggunakan aplikasi, aspek efektif melibatkan kesuksesan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi sehingga pengguna akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan, aspek efisien berhubungan dengan kepandaian pengguna dalam mengoperasikan aplikasi sehingga dapat mencapai tujuan tersebut, dan aspek kenyamanan akan berkaitan dengan keindahan dan keselarasan pada aplikasi [3].

Usability sendiri merupakan atribut atau model pengukuran yang digunakan dalam menilai kualitas dari suatu aplikasi melalui pengalaman pengguna terhadap *user interface* yang disajikan [4]. Model *usability* memiliki beberapa komponen yang digunakan dalam menentukan kondisi ideal pada suatu aplikasi, yaitu: *Learnability* (kemudahan dalam mempelajari aplikasi), *Memorability* (kemudahan dalam mengingat), *Efficiency* (keefektifan dalam pengoperasian), *Errors* (pencegahan dari permasalahan), dan *Satisfaction* (kepuasan pengguna terhadap aplikasi) [5]. Dalam melakukan evaluasi aplikasi TIX ID ini memiliki beberapa teknik salah satunya adalah *usability testing* atau pengujian usability yang akan berfokus pada persepsi pribadi pengguna terhadap aplikasi tersebut [6].

Berdasarkan dari permasalahan yang ada tersebut, maka penelitian ini berfokus untuk mengukur tingkat *usability* dari aplikasi TIX ID melalui beberapa komponen yang telah disebutkan. Sehingga nantinya akan dapat diketahui keterkaitan antar komponen variabel dan saran-saran perbaikan sistem apabila ditemukan ketidaksesuaian dengan prinsip yang ada pada *usability*.

2. METODOLOGI

2.1 Teknis Penelitian

Metode kuantitatif deskriptif diputuskan untuk digunakan dalam penelitian ini guna melakukan penggambaran secara objektif terhadap data yang diperoleh, yaitu respon masyarakat mengenai usability aplikasi TIX ID. Data dalam penelitian ini berbentuk angka atau numerik [7]. Populasi yang digunakan untuk penelitian ini berupa masyarakat Jawa Timur yang pernah dan sedang menggunakan aplikasi TIX ID. Populasi sangat dibutuhkan untuk melakukan pengambilan sampel. Sampel merupakan suatu bagian dari sebuah populasi yang memiliki kemiripan karakteristik sehingga dianggap dapat mewakili populasi [8]. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik non-probability sampling.

Non-probability sampling merupakan suatu cara dalam pemungutan sampel dengan ketentuan bahwa setiap anggota dalam suatu populasi tidak diberikan kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sampel. Terdapat dua teknik dalam non-probability sampling yang akan digunakan, yaitu sampling kuota dan snowball sampling. Sampling kuota merupakan teknik menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri yang terkait dengan kebutuhan penelitian hingga jumlah kuota yang diinginkan dapat dipenuhi, sementara snowball sampling merupakan teknik penentuan sampel yang semula berjumlah kecil hingga menjadi besar layaknya bola salju yang menggelinding [8]. Kedua jenis sampling tersebut dipilih berdasarkan informasi mengenai jumlah populasi yang tidak diketahui dan kekhawatiran atas kurangnya data yang dapat dikumpulkan dari sampel yang menjadi fokus penelitian [9].

Dalam mencari jumlah sampel yang dibutuhkan, rumus Lemeshow digunakan dalam penelitian ini untuk mendapatkan jumlah sampel dari suatu populasi yang tidak pasti [10]. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan, jumlah sampel minimal yang didapat adalah 100 orang. Selain itu, Sugiyono dalam bukunya juga pernah menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam sebuah penelitian memiliki batas minimal 30 orang [8]. Kuesioner dibuat sebagai metode pengambilan data untuk penelitian ini. Hal ini berkaitan dengan digunakannya sumber data primer yang merupakan sumber pertama data individu dari hasil pengisian angket. Kuesioner dibuat dengan ukuran penilaian skala menggunakan Skala Likert [11]. Penggunaan Skala Likert pada penelitian memiliki jangkauan antara 1 sampai dengan 5 dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Sangat Tidak Setuju adalah nilai untuk jangkauan 1.
2. Tidak Setuju adalah nilai untuk jangkauan 2.
3. Netral adalah nilai untuk jangkauan 3.
4. Setuju adalah nilai untuk jangkauan 4.
5. Sangat Setuju adalah nilai untuk jangkauan 5.

Berikut merupakan daftar pertanyaan yang digunakan dalam penelitian:

Tabel 1. Tabel Daftar Pertanyaan

Parameter	Butir	Pertanyaan
<i>Learnability (X1)</i>	X1.1	Aplikasi TIX.ID mudah untuk digunakan
	X1.2	Informasi pada Aplikasi TIX.ID dapat dengan mudah dipahami
	X1.3	Aplikasi TIX.ID memiliki kesesuaian label dengan informasi yang disajikan
	X1.4	Navigasi dan Fitur pada Aplikasi TIX.ID dapat dengan mudah digunakan

	X1.5	Aplikasi TIX.ID memiliki petunjuk atau panduan dalam menjalankan sistem
	X2.1	Penggunaan Aplikasi TIX.ID mudah untuk diingat
<i>Memorability (X2)</i>	X2.2	Penggunaan Aplikasi TIX.ID ini mudah diingat jika digunakan setelah beberapa lama (>1 bulan)
	X2.3	Fungsi arah navigasi, symbol, dan fitur pada Aplikasi TIX.ID mudah untuk diingat
	X3.1	Aplikasi TIX.ID memiliki waktu respon yang cepat
<i>Efficiency (X3)</i>	X3.2	Aplikasi TIX.ID memiliki informasi yang dibutuhkan
	X3.3	Aplikasi TIX.ID mampu mencari informasi yang dibutuhkan dengan cepat
	X3.4	Aplikasi TIX.ID memiliki informasi yang relevan dan akurat
	X4.1	Aplikasi TIX.ID memiliki fitur yang sesuai dengan fungsinya
<i>Errors (X4)</i>	X4.2	Aplikasi TIX.ID memiliki sedikit masalah (error)
	X4.3	Aplikasi TIX.ID mampu dan berhasil menemukan informasi yang dicari
	X4.4	Aplikasi TIX.ID memiliki petunjuk apabila pengguna mengalami suatu permasalahan
	Y1	Aplikasi TIX.ID dapat membantu pengguna dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan
<i>Satisfaction (Y)</i>	Y2	Aplikasi TIX.ID nyaman untuk digunakan
	Y3	Aplikasi TIX.ID memiliki paduan warna dan tata letak konten yang sesuai
	Y4	Aplikasi TIX.ID memiliki kesesuaian ekspektasi yang dimiliki oleh pengguna

2.2. Hipotesis dan Variabel Penelitian

Pada penelitian ini digunakan 5 variabel yang nantinya digolongkan dalam dua jenis variabel, antara lain: Variabel independen yang diterapkan untuk penelitian ini berupa *Learnability (X1)*, *Memorability*, *Efficiency (X3)*, dan *Errors (X4)*. Variabel dependen berupa *Satisfaction (Y)* [12].

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada 5 poin, yaitu:

1. *Learnability* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*.

2. *Memorability* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*.
3. *Efficiency* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*.
4. *Errors* berpengaruh positif terhadap *Satisfaction*.
5. Poin 1, 2, 3, 4 secara bersama berpengaruh terhadap *Satisfaction*.

2.3 Analisis Data

Dalam melakukan analisis data nantinya akan dilakukan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, menggunakan SPSS. Uji validitas merupakan suatu pengujian berupa indeks yang menunjukkan bahwa alat ukur itu benar-bener mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian ini sangat penting dilakukan guna memberikan data yang sesuai dari gambaran variabel yang dimaksud. Semakin akurat alat pengukur dalam mengukur suatu data berkorelasi dengan semakin tingginya validitas instrumen, berlaku pula sebaliknya [13]. Pada aplikasi SPSS teknik pengujian ini dilakukan melalui korelasi *Bivariate Pearson* dengan cara mengkorelasikan masing-masing skor item dengan skor total. Nantinya, apabila nilai r_{hitung} yang diperoleh $> r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,05), maka instrumen atau item pertanyaan berkorelasi signifikan terhadap nilai total (valid) [7]. Rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{XY} = \frac{n \sum_{j=1}^n x_i y_j - (\sum_{j=1}^n x_{ij})(\sum_{j=1}^n y_{ij})}{\sqrt{n \sum_{j=1}^n x_{ij}^2 - (\sum_{j=1}^n x_{ij})^2} \sqrt{n \sum_{j=1}^n y_{ij}^2 - (\sum_{j=1}^n y_{ij})^2}} \quad (1)$$

Pada rumus tersebut r_{XY} merupakan item pertanyaan atau koefisien korelasi instrumen, variabel x_{ij} menyatakan nilai instrumen ke- i untuk setiap responden ke $j = 1, 2, 3, \dots, n$. Sedangkan y_j merupakan nilai total keseluruhan instrumen per dimensi untruk setiap responden ke $j = 1, 2, 3, \dots, n$. Simbol n menyatakan jumlah responden.

Tahap kedua dalam analisis data yaitu dilakukannya Uji Reliabilitas. Uji reliabilitas merupakan suatu cara dalam menguji indeks yang memperlihatkan kepercayaan dari suatu alat ukur. Pengujian ini menunjukkan konsistensi dari hasil pengukuran terhadap gejala yang sama dan alat ukur yang sama meskipun dilakukan secara berulang. Kuesioner dapat dikatakan reliabel apabila jawaban dari responden yang mengisi kuesioner dapat konsisten dari waktu ke waktu. Sehingga, kuesioner harus memiliki reliabilitas tinggi apabila ingin digolongkan sebagai alat ukur yang bagus. Perhitungan ini bergantung kepada uji validitas yang harus mengatakan bahwa kuesioner tersebut valid. Uji Reliabilitas menggunakan formula dasar *Cronbach's Alpha* yang dijabarkan sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k-1} \frac{s_t^2 - \sum_{j=1}^k s_j^2}{s_t^2} \quad (2)$$

Variabel s_t^2 merupakan varians nilai atau skor total dari keseluruhan instrumen, sementara s_j^2 merupakan varians skor instrumen ke- j untuk $j = 1, 2, 3, \dots, k$. Jumlah instrumen dilambangkan dengan k . Pengujian ini akan dilakukan melalui alat aplikasi SPSS dengan metode *Cronbach's Alpha* yang apabila nantinya bernilai lebih besar atau sama dengan 0,6 maka kuesioner dapat dipercaya [14]. Setelah melakukan uji reliabilitas, maka tahap ketiga yang merupakan uji regresi linear berganda.

Uji Regresi Linear Berganda adalah suatu proses analisis yang dilakukan apabila terdapat lebih dari satu variabel bebas. Analisis ini dikembangkan untuk mengeksplorasi atau mempelajari pola serta mengukur hubungan statistik antara dua variabel atau lebih yang mengandung sebab-akibat [15]. Formula regresi linear berganda bagi sampel dijabarkan sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_n X_n + \varepsilon_i \quad (3)$$

Variabel Y dinyatakan sebagai variabel tak bebas, α merupakan konstanta, β_n merupakan nilai koefisien regresi, dan X_n menyatakan variabel bebas [15]. Uji regresi linear berganda nantinya akan dilakukan menggunakan SPSS untuk meminimalisir kesalahan dari perhitungan manual.

Setelah proses ini selesai dilakukan, maka langkah terakhir dalam analisis data dapat dilaksanakan. Langkah tersebut adalah penilaian *usability*.

Penilaian *usability* ini digunakan untuk mengukur dan melihat persepsi pengguna terhadap aplikasi TIX IDE [16]. Proses perhitungan dilakukan dengan menilai jumlah skor yang didapat pada setiap parameter. Skor tersebut merupakan gabungan dari perhitungan jumlah poin yang didapat pada kuesioner, jumlah responden, jumlah pertanyaan, dan skala likert. Formulasnya adalah sebagai berikut:

$$Parameter = \left(\left(\frac{sum}{(count * likert)} \right) * 100 \right) \quad (4)$$

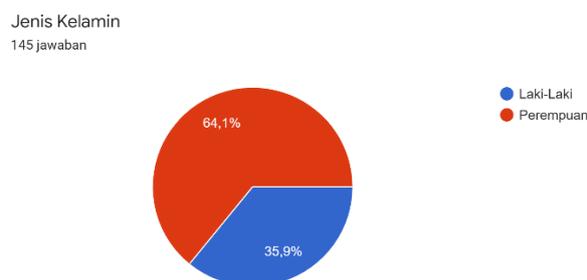
Dalam formula tersebut, *sum* merupakan total jumlah poin pada kuesioner, *count* merupakan jumlah responden * jumlah pertanyaan, dan *likert* merupakan nilai skala yang digunakan dalam penelitian ini [6]. Setelah keseluruhan nilai parameter didapatkan, maka dilakukan rata-rata untuk mendapatkan nilai *usability* pada aplikasi TIX ID. Selanjutnya, hasil rata-rata akan diolah menjadi persentase agar dapat diinterpretasikan sesuai dengan tabel berikut [16]:

Tabel 2. Tabel Presentase Nilai

Interval	Keterangan
0% - 19.99%	Sangat Kurang Baik
20% - 39.99%	Kurang Baik
40% - 59.99%	Cukup
60% - 79.99%	Baik
80% - 100%	Sangat Baik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kuesioner ditutup pada tanggal 26 Mei 2022 dengan total responden sebanyak 145 orang. Jumlah yang didapat tentu melebihi target yang ditetapkan sebanyak 100 orang. Rentang usia responden yang melakukan pengisian pada kuesioner cukup bervariasi dengan batas paling muda adalah 17 tahun, sedangkan batas paling tua adalah 31 tahun. Responden didominasi oleh perempuan dengan prosentase sebesar 64,1% dibandingkan dengan laki-laki sebesar 35,9%, seperti yang tampak pada Gambar 1.



Gambar 1. Prosentase Jenis Kelamin Responden

Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dimasukkan kedalam suatu file untuk nantinya dilakukan analisis menggunakan aplikasi SPSS dan Microsoft Excel. Tahapan yang dilakukan telah dijelaskan pada bagian metodologi, diantaranya adalah melakukan Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Regresi Linear Berganda, dan Penilaian Usability.

3.1 Uji Validitas

Tahapan pertama dalam melakukan uji validitas adalah menentukan nilai *rtabel*. Berdasarkan perhitungan *error* dan *sample* dengan menggunakan rumus *Lemeshow*, kami mendapatkan besaran *error* 10% dengan jumlah *sample* 96.04 dibulatkan menjadi 100 responden. Setelah menemukan nilai $N = 100$, maka *rtabel* untuk pengujian ini adalah 0,1631. Hasil jawaban dari kuesioner yang sebelumnya telah dikumpulkan akan diuji pada aplikasi SPSS menggunakan *Pearson* dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Daftar Perhitungan Uji Validitas

Instrumen	N	<i>rtabel</i>	<i>rhitung</i>
Learnability(X1.1)	100	0.1631	0.801
Learnability(X1.2)	100	0.1631	0.736
Learnability(X1.3)	100	0.1631	0.752
Learnability(X1.4)	100	0.1631	0.767
Learnability(X1.5)	100	0.1631	0.641
Memorability(X2.1)	100	0.1631	0.766
Memorability(X2.2)	100	0.1631	0.459
Memorability(X2.3)	100	0.1631	0.748
Efficiency(X3.1)	100	0.1631	0.701
Efficiency(X3.2)	100	0.1631	0.771
Efficiency(X3.3)	100	0.1631	0.773
Efficiency(X3.4)	100	0.1631	0.689
Errors(X4.1)	100	0.1631	0.791
Errors(X4.2)	100	0.1631	0.239
Errors(X4.3)	100	0.1631	0.798
Errors(X4.4)	100	0.1631	0.636
Satisfaction(Y1)	100	0.1631	0.741
Satisfaction(Y2)	100	0.1631	0.757
Satisfaction(Y3)	100	0.1631	0.659
Satisfaction(Y4)	100	0.1631	0.766

Berdasarkan data pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa keseluruhan instrumen memiliki nilai *rhitung* > *rtabel*, sehingga bernilai valid dan dapat dikatakan bahwa kuesioner tersebut tergolong sebagai alat ukur yang akurat. Tahapan selanjutnya adalah melakukan pengujian reliabilitas terhadap alat ukur.

3.2 Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas dilakukan menggunakan SPSS melalui fungsi Reliability Analysis, seperti yang ditelah dijelaskan pada tahap metodologi. Apabila nilai dari pengujian ini lebih besar atau sama dengan 0.6, maka kuesioner dapat dikatakan reliabel dan dapat diandalkan. Berikut merupakan hasil pengujiannya:

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas

Parameter	X1	X2	X3	X4	Y
Cronbach's Alpha	0.850	0.736	0.856	0.619	0.854

Berdasarkan Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa keseluruhan parameter, yaitu *Learnability* (X1), *Memorability* (X2), *Efficiency* (X3), *Errors* (X4), dan *Satisfaction* (Y) memiliki nilai *Cronbach's Alpha* diatas 0.6. Sehingga, kuesioner dalam penelitian dapat diandalkan dan

reliabel sebagai sebuah alat ukur. Tahapan selanjutnya adalah melakukan Uji Regresi Linear Berganda.

3.3 Uji Regresi Linear Berganda

Dalam pengujian regresi linear berganda digunakan untuk menguji validitas dan reabilitas dengan parameter *Learnability* (X1), *Memorability* (X2), *Efficiency* (X3), *Errors* (X4), dan *Satisfaction* (Y) menggunakan Uji T dan Uji F. Dasar pengambilan keputusan Uji T dapat dinilai berpengaruh jika nilai sig lebih kecil dari 0.05, begitu pula dengan Uji F. Maka kami menemukan hasil sebagai berikut

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	p value	Sig
<i>Learnability</i> (X1)	0.05	0.032
<i>Memorability</i> (X2)	0.05	0.047
<i>Efficiency</i> (X3)	0.05	0.007
<i>Errors</i> (X4)	0.05	0.039
<i>Regression</i> (Y)	0.05	0.000

Berdasarkan hasil perhitungan uji t dan uji f diperoleh kesimpulan hasil berikut

1. Hipotesis *Learnability*(X1) berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction*(Y).
2. Hipotesis *Memorability*(X2) berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction*(Y).
3. Hipotesis *Efficiency*(X3) berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction*(Y).
4. Hipotesis *Errors*(X4) berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction*(Y).
5. Secara simultan regression hipotesis *Learnability*(X1), *Memorability*(X2), *Efficiency*(X2), *Errors*(X4) secara bersamaan berpengaruh signifikan terhadap *Satisfaction*(Y).

3.4 Penilaian Usability

Hasil kuesioner yang sebelumnya telah diunduh, akan dilanjutkan untuk diolah menggunakan Microsoft Excel. Formula yang terdapat pada bagian metodologi akan digunakan dengan tahapan penilaian parameter *Learnability* dilakukan pertama, kemudian dilanjutkan dengan parameter lainnya. Setelah seluruh parameter selesai dilakukan perhitungan, maka hasilnya ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Perhitungan Penilaian Usabilitas

Parameter	<i>Learnability</i>	<i>Memorability</i>	<i>Efficiency</i>	<i>Errors</i>	<i>Satisfaction</i>
Nilai	86,538	84,138	84,586	79,793	85,448
Persentase	87%	84%	85%	80%	85%

Berdasarkan isi dari tabel tersebut terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan. Pertama, *Learnability* mendapatkan nilai sebesar 86,538. Hal ini berarti aplikasi tersebut sangat mudah untuk dipelajari. Kedua, *Memorability* mendapatkan nilai sebesar 84,138 yang menyatakan bahwa pengoperasian aplikasi tersebut sangat mudah untuk diingat. Ketiga, *Efficiency* mendapatkan nilai sebesar 84,586 yang berarti bahwa aplikasi sangat efektif dalam dioperasikan oleh responden. Keempat, *Errors* mendapatkan nilai sebesar 79,793 yang berarti aplikasi memiliki pencegahan masalah yang bagus. Kelima, *Satisfaction* mendapatkan nilai sebesar 85,448. Hal ini berarti bahwa pengguna merasa sangat puas terhadap aplikasi. Terakhir, untuk mendapatkan nilai *usability* dapat dilakukan melalui formula berikut:

$$Usability = \frac{86,538 + 84,138 + 84,586 + 79,793 + 85,448}{5} = 84,101, \% = 84\% \quad (5)$$

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Pengumpulan data telah dilakukan melalui survey dalam bentuk kuesioner. Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa seluruh data yang dikumpulkan valid dan juga reliabel. Pada hipotesis sendiri seluruh hipotesis memiliki pengaruh dimana Learnability, Memorability, Efficiency, dan Errors memiliki pengaruh signifikan terhadap Satisfaction. Selain itu, hasil penilaian *usability* pada aplikasi TIX ID yang menghasilkan angka sebesar 84%. Hal ini membuktikan bahwa kegunaan dari TIX ID berada pada level sangat baik, setidaknya berdasarkan persepsi dari responden yang kami kumpulkan sebelumnya. Pengembangan aplikasi TIX ID sendiri kedepannya dapat dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan melalui metode Usability Testing sendiri, dengan seluruh data yang ada. Oleh karena itu, melalui data yang ada dan juga hasil pembuktian hipotesis dapat menjadi pondasi dalam mengembangkan aplikasi lebih baik kedepannya.

4.2 Saran

Aplikasi TIX ID sendiri memiliki fungsi yang cukup baik mengingat dengan masyarakat luas telah menggunakan aplikasi tersebut. Perbaikan sistem sendiri tidak bisa terhindarkan dikarenakan pengguna pastinya menemukan kesalahan ataupun error pada aplikasi. Dengan semakin banyaknya pengguna tentunya semakin banyak juga ruang pembenahan pada suatu aplikasi. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan kedepannya dapat memicu kemajuan lebih banyak pada sektor teknologi aplikasi terutama pada TIX ID sendiri. Data yang telah dikumpulkan, dapat menjadi acuan dari penelitian berkaitan dengan aplikasi TIX ID.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] D. R. Aulianto, U. Asmara, and M. Abdullah Risqillah Subroto, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Beli Penonton Pengguna Aplikasi Tiket Bioskop Online," *J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 10, no. 2, pp. 39–44, 2019, [Online]. Available: <https://scholar.archive.org/work/zccafpzh7zhbtao22zdvyrrym/access/wayback/http://ejournal.provisi.ac.id/index.php/JTIKP/article/download/135/128>.
- [2] E. Rosana, "Modernisasi Dalam Perspektif Perubahan Sosial," *J. Stud. Lintas Agama*, vol. 10, no. 1, pp. 67–82, 2015.
- [3] Y. Nurhadryani, S. K. Sianturi, and I. Hermadi, "Pengujian Usability untuk Meningkatkan Antarmuka Aplikasi Mobile Usability Testing to Enhance Mobile Application User Interface," *J. Ilmu Komput. Agri-Informatika*, vol. 2, no. 2010, pp. 83–93, 2013.
- [4] F. K. Mazumder and U. K. Das, "Usability Guidelines for Usable User Interface," *Int. J. Res. Eng. Technol.*, vol. 03, no. 09, pp. 79–82, 2014.
- [5] R. Pambudi and F. Y. Arini, "Analisis dan Pengukuran Tingkat Ketergantungan (Usability) Penggunaan Website E-learning di Jurusan Ilmu Komputer Universitas Negeri Semarang," *Techno.Com*, vol. 17, no. 2, pp. 171–178, 2018, doi: 10.33633/tc.v17i2.1670.
- [6] M. D. Fahmi, H. M. Az-zahra, and R. K. Dewi, "Perbaikan Usability Aplikasi Pemesanan Tiket Bioskop Menggunakan Metode Usability Testing dan USE Questionnaire," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 12, pp. 6653–6660, 2018.
- [7] S. Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta,

- 2006.
- [8] Sugiyono, *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. ALVABETA, 2015.
- [9] E. Setiawati and A. A. W. P. Tyas, “Pengaruh Harga Dan Citra Merek Terhadap Keputusan Pembelian Televisi Samsung Di Perumahan Villa Grand Tomang Tangerang,” *Pros. Semin. Nas. Multi Disiplin Ilmu Call Pap. Unisbank*, pp. 1–14, 2015, [Online]. Available: <https://www.unisbank.ac.id/ojs/index.php/sendu/article/view/3307>.
- [10] R. O. Pratama, L. Kartika, and A. Sayekti, “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Prestasi Mahasiswa Di Perguruan Tinggi,” *Perspekt. Ilmu Pendidik.*, vol. 32, no. 2, pp. 153–163, 2018, doi: 10.21009/pip.322.8.
- [11] D. Beglar and T. Nemoto, “Developing Likert-Scale Questionnaires,” *JALT2013 Conf. Proc.*, pp. 1–8, 2014.
- [12] E. Fuad, H. Regiolina, and A. Kharisma, “Evaluasi usability website e learning umri terhadap mahasiswa umri menggunakan metode usability testing,” *J. Comput. Sci. Inf. Technol.*, vol. 2, no. 2, pp. 74–82, 2020, doi: 10.37859/coscitech.v2i2.3029.
- [13] L. Amanda, F. Yanuar, and D. Devianto, “Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang,” *J. Mat. UNAND*, vol. 8, no. 1, p. 179, 2019, doi: 10.25077/jmu.8.1.179-188.2019.
- [14] D. I. Sensuse and S. H. Prayoga, “Analisis Usability Pada Aplikasi Berbasis Web Dengan Mengadopsi Model Kepuasan Pengguna (User Satisfaction),” *J. Sist. Inf.*, vol. 6, no. 1, p. 70, 2012, doi: 10.21609/jsi.v6i1.278.
- [15] S. Sulistyono and W. Sulistiyowati, “Peramalan Produksi dengan Metode Regresi Linier Berganda,” *PROZIMA (Productivity, Optim. Manuf. Syst. Eng.*, vol. 1, no. 2, pp. 82–89, 2017, doi: 10.21070/prozima.v1i2.1350.
- [16] N. R. Riyadi, “PENGUJIAN USABILITY UNTUK MENINGKATKAN ANTARMUKA APLIKASI MOBILE myUMM STUDENTS,” *SISTEMASI*, vol. 8, pp. 226–232, 2019.